

HOBBY JAPAN MOOK
HIDDEN MODELS
AND
SCULPTORS

HMS

幻想模型世界



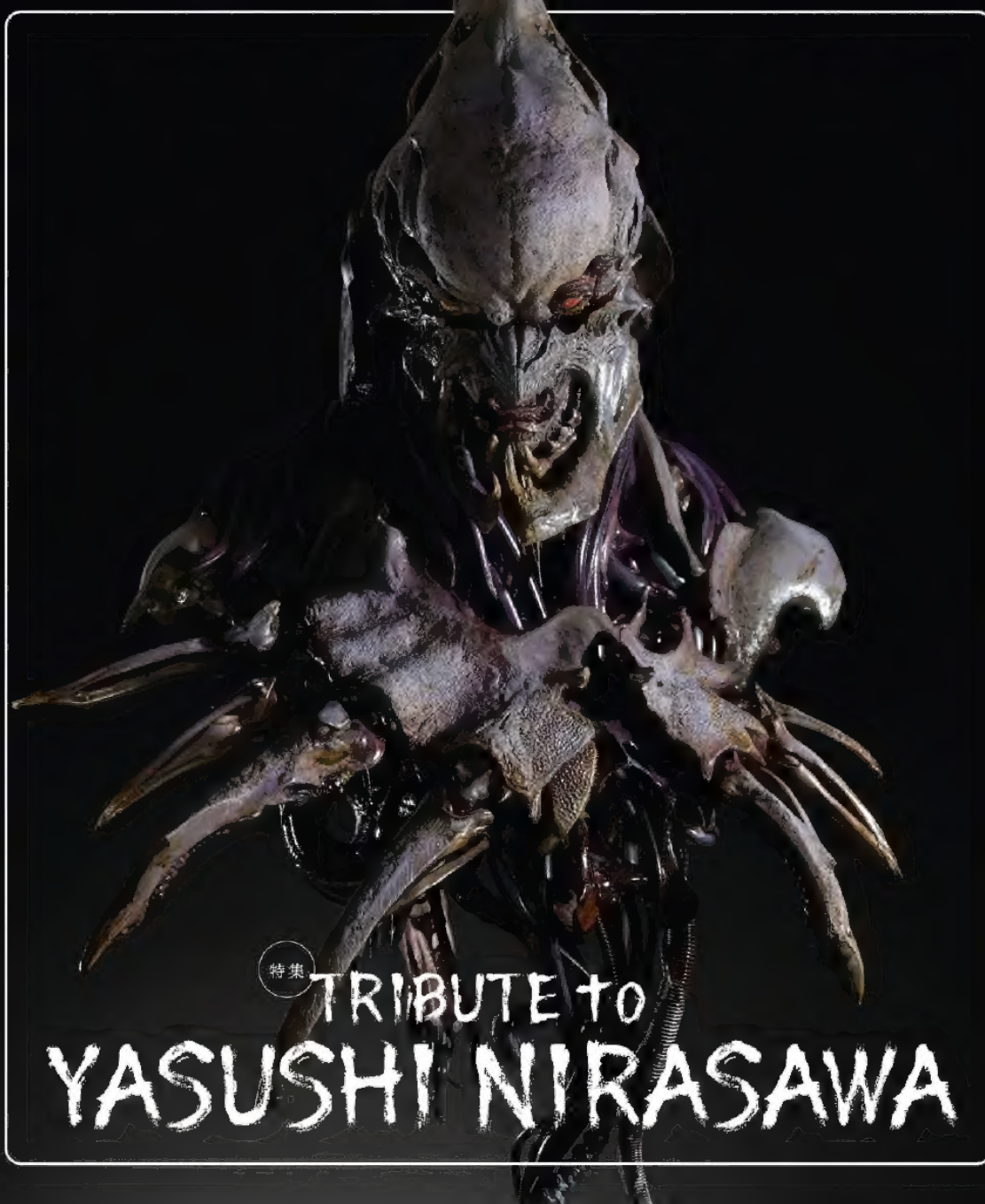
特集

TRIBUTE TO
YASUSHI NIRASAWA

HOBBY JAPAN MOOK
HIDDEN MODELS
AND
SCULPTORS

HMS

幻 想 模 型 世 界



特集

TRIBUTE TO
YASUSHI NIRASAWA

BOOK
HMS

幻想模型世界
TRIBUTE TO YASUSHI NIRASAWA





特集

TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA 006

ファンキュー胸像 ● 竹谷隆之 008

BACK to 1992 CREATURE CORE
YASUSHI NIRASAWA x TAKAYUKI TAKEYA ● 竹谷隆之 018

BAR CYCLOPS ● 山脇隆 026

STANN ● 米山啓介 032

Rock 'N' Roll ● 百武朋 036

HELL VIS ● 豊田圭二 038

MAN CHRYSALIS ● 福田浩史 042

MAN CHRYSALIS VARIATIONS ● 伊原源造 (ZO MODELS) 046

ニラサワコミックの世界 ホビージャパン・エクストラ編 050

PHANTOM CORE the comix ● 原作: 並沢靖 ● マンガ: ヒロモト森一 051

並沢靖メモリアル座談会 ● 桂正和、ヒロモト森一、寺田克也、竹谷隆之 064

H.M.S. ARCHIVE 2021 068

しょうけら/釣瓶火 ● 福田雅朗 070

邪神形代様の祟り ● フライトギア・KYO 072

バンゲーキツムリと毒の王 ● 植田明志 074

ケルベロス ● RYO 076

『惑星(ほし)マタギ』其の式「護る」 ● 仙田耕一 078

人狼『Benandanti』 ● おぐらゆい(ゆっちゃん) 080

Stardust - Cloudy Opal Eye - ● 石野平四郎 082

Forest Walker ● 元内義則 084

ホームクルス ● 山本翔 086

No one wants ● 大平裕太 088

闇夜に咲く花 ● 蟹島修造 090

海鳥薬店 ● 岡部智哉 092

作品解説 094

TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

幻想模型世界

CONTENTS

特集

TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

From Asagaya With Love.

怪獣、怪人、アメコミ、トイ、ガレージキット、ロック、パンクetc.自身に取り込んだあらゆる“好きなもの”を見る者の心を揺さぶる、魅力的なキャラクターへと昇華させ続けてきたデザイナー、イラストレーターそして造形家であった葦沢靖氏が亡くなって6年が経とうとしている。今なお突然の別れを惜しむ声は絶えないが、同時に彼の遺したスタイルリッシュでコンセプトualで独創的なキャラクターは映像や立体物となり今も新たなファンを生み出し続けている。

造形を生業とする人々が人知れず温め続けてきた、独自の作品世界を表現する場としてスタートした本誌「H. M.S. (Hidden Models and Sculptors)」は記念すべき第1号の特集として、そんな葦沢靖氏の作品世界をフィーチャーする。友人として、またはファンとして、彼の作品に魅せられ、今も愛し続ける人々が本誌に集結。それぞれの熱い想いを込めてニラサワキャラクターとのコラボレーションに挑んだ。



親友、竹谷隆之氏(左)と竹谷氏の工房にて。(1999年、S.M.H. vol.15より)

葦沢靖 (ニラサワヤスシ)

1963年8月26日新潟県出身。専門学校進学を機に上京。卒業後フリーイラストレーターからイラストレーターであり造形家の小林誠氏のアシスタントを経て独立。雑誌のイラスト、ゲームのキャラクターデザイン、「月刊ホビージャパン」等でのオリジナルモデルの製作、雨宮慶太監督作品等での映画制作スタッフ等、活動内容は多岐にわたる。作品集、画集も多数。平成仮面ライダーシリーズでは『仮面ライダー剣』のアンデッド、『仮面ライダーカブト』のワーム、そして『仮面ライダー電王』のモモタロスをはじめとしたイマジンデザイン。クリーチャーデザイナーとしての地位を確固たるものにした。また、オリジナルだけでなく、『デビルマン』や『マシンガンZ』、『ウルトラマン』等をモチーフとした葦沢氏独自のアレンジを加えたイラストや造形物の人気も高く、『ゴジラ FINAL WARS』ではガイガンにニラサワテイストたっぷりにデザインして好評を得た。2016年2月2日逝去。享年54歳。



PHANCURE

scratches build PHANCURE BUST SCULPTURE modeled&described by Takayuki TAKEYA

生体工学や遺伝子工学が高度に発達した世界を舞台に、暴走した生物兵器や異世界からの侵入者と闘う“鎮圧屋”たちを描いた、葦沢靖氏のコミック『PHANTOM CORE』。その主人公であるファンキュアは、異形の姿でありながら、仲間と軽快な会話を交わし、酒を愛するという、葦沢作品の魅力が凝縮された愛すべきキャラクターである。

今回ご紹介いただく胸像は、そんなファンキュアをモチーフに、葦沢氏のもっとも親しい友人であり、現代を代表する造形作家のひとりである、竹谷隆之氏が製作したもの。その原点は2016年4月に執り行われた「葦沢 靖を偲ぶ会」にて関係者に配布された追悼冊子に掲載された作品であったが、今回このトリビュート企画をきっかけに、竹谷氏自身の手で大幅に改修され、本誌で初めて一般公開されることとなった。葦沢氏と彼の生み出す作品を深く理解し、誰よりも多くファンキュアを作ってきた竹谷氏が作る愛すべき異形の姿、これはすべての葦沢ファンに贈る記念碑的作品である。

スクラッチビルド

ファンキュア胸像

制作・文/竹谷隆之

PHANCURE from PHANTOM CORE

フルネームはファンキュア・スカル・ブロッグ。生体工学者であるカッシュ・アイアンブッドによって生み出された生体サイボーグ。狂暴化した生体兵器“ウェブチャー”の鎮圧を主業とする。相棒である二匹のヘビの牙に仕込まれた薬物を投与することで、身体の一部を変形・融合・治癒することが可能。ビールが好き。



















▲▶ここに掲載したものは、2016年4月6日に幕内にて挙行された「蓋次郎を偲ぶ会」にて配布された追悼冊子掲載時のファンキア胸像。左ページの今日の胸像と比べると、ほぼすべての部位に手が加えられていることがお分かりいただけるだろう
撮影／竹谷隆之



僕にとってこれまでの人生で最大最深刻の喪失感を経験したニラサワの死ですが、年月を経ても色褪せないどころか輝きを放ち続けるコンセプチュアルなデザインやセンス、そして何より、彼が描いて作って飲んで生きた人生への敬意を込めるつもりで参加させていただきました。

これを作った最初の動機は「ニラサワを偲ぶ会」の冊子に載せていただくためだったのですが、その頃は彼の死から間もなかったせいかすごく悲しげな表情になってしまって、本来のファンキアのキャラクター性とは違う表情に……というか似ていない!これまでも何度かファンキアを作ったことはあるんですが、いつももっとも似てないというフョーキングの「神田川」の歌詞が思い浮かぶでしょう行き詰まりループに陥っておりました。しかも新作なのに、雨宮さんに「コレ前に作ったヤツだろ? タケヤ。スっ!? 違うの? マジで!? ウンだろ!?」と言われる始末。しかし今回いただいた機会にその至らなさを打破するべく、顔まわりの表情や形状を元デザインに添えていく作業を行うことにしました。右眼、鼻先、頬骨、口、顎、前頭骨、後頭部、首、管轄筋、彩色も……けつごうやったんです! なのにそれなのにぱっと見が前のと変わらない気がする!問題は表情なんですよね……ニラサワの描くファンキアのあの表情……人間の感情とはかけ離れた表情だけれど素朴的なセリフが似合う、愛すべき異形を立体で表現できるようにこれからも精進、いたしたく存じます!

でもニラサワ…… 描くたびにカタチ違うから困るよー!! えっ「そこをなんとかすんのが仕事だろ」って?……ああ、ニラサワじゃなくて自分の心の声……

素材は、エポキシパテ、レジンパーツ、首や肩などに押し出しスポンジ丸鏝、頭蓋部にシカの頭骨、首にシカの下顎骨、背骨のなとこるにダチョウの頸椎、胸装甲部にスポンの甲羅や犬類の下顎骨、背面にアザラシの腰骨……金属線、右眼にガラス球、木製台。

竹谷隆之(タケヤタカユキ)

造形作家。「S.I.C.」シリーズや「竹谷式自在置物」等に代表されるハイクオリティなフィギュア、トイの企画・原型を多数手がけるほか、『映画ライオンキング』でのクリーチャーデザインや『シン・ゴジラ』での模型制作等、映像作品の世界でも活躍。また、近著に自身初のデジタル絵本『妖怪の森』がある。現在月刊ホビージャパンにて自身が造形に不可欠な鑑賞品を愛した幼少期の回想録『無(無)の森』を連載中。

BACK to 1992 CREATURE CORE YASUSHI NIRASAWA TAKAYUKI TAKEYA

ここに掲載した4作品は、1992年に本社より刊行された、星沢剛氏の立体作品集「CREATURE CORE」掲載用に竹谷隆之氏が制作したものである。実に30年も前の作品であるが、近年とあるイベント用にレストアが行われていたものを、幸運にも撮影させていただくことができた。当時の作品集では、作り起こしにも関わらず掲載は1カットのみという作品もあったが、今回の修復により、全貌を鮮く復元することができたのではないだろうか。それでは、往時の輝きを取り戻した傑作の作品の魅力を伝えるための写真撮影をお願いいたします。

スケッチとモデル
ファンキュア壁樹1
制作 竹谷隆之

PHANCURE WALL SCULPTURE 1.

sculpted by PHANCURE WALL SCULPTURE 1, model directed by Takayuki Takeya





30年近く前、ニラサワ初のオリジナル作品集「CREATURE CORE」を世に送り出すため、奮で楽しんで協力し合った善き時間を経験させてもらいました。これはその最初の方に作った、壁掛けタイプのファンキュアです。当時、ファンキュアの前腕のデザインが特徴的でステキだと思い、それを強調した構成にしたつもりでしたが「カメラはどこから撮ればいいのよ!」ってポーズになってしまいました。顔見えないじゃんこれじゃあ…。当時の僕は若気の至りで「顔なんか見えなくてもフォームで見せればいんだ」なんて思っていたんでしょうけど、それにしてももうちょっと良いやり方があったと思います!

材質は、ファンドとエポキシパテだったと思います。腕の大きな体積のところは発泡樹脂材を芯に使いました。

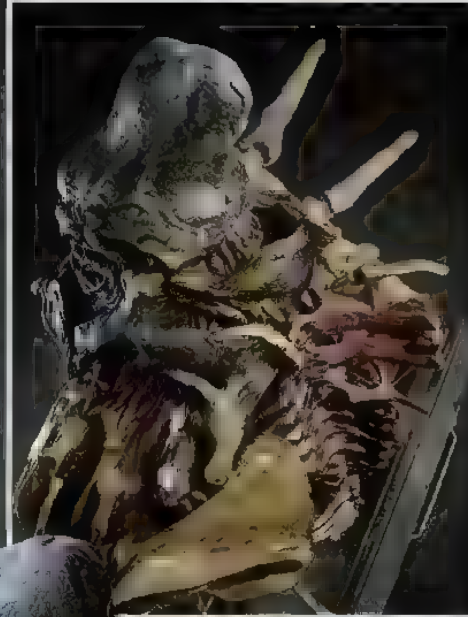


PHANCURE WALL SCULPTURE 2.

scratch build
PHANCURE WALL SCULPTURE 2.
modeled & described by Takayuki TAKEYA

スクラッチビルド
ファンキュア壁掛2.
製作・文/竹谷隆之

BACK to 1992 \ CREATURE CORE
YASUSHI NIRASAWA × TAKAYUKI TAKEYA



最初に作ったブ
アンキョア壁掛が
頭が見えないので
あらためて作りた
なり、こんなことにな
りましたが……今度
は独自解釈が温ざ
って似ていない！でも
「CREATURE
CORE」のトビラ
に使っていただきま
した。アザラシの
腕の骨や肋骨、恐
竜の骨、プラモの尻
尾などを流用しまし
た。

これも少し顔とか
イジったんですが
……パッと見変わ
ったように見えな
いです！



HIFFGROM

scratch build
HIFFGROM
modelled&described by Takayuki TAKEYA.



スケッチビルド
ヒフグロム
制作・文 竹谷隆之

『PHANTOM CORE』に登場する魔界の貴金様BASCCKHAのひとり。背中和腕にまわりついているヒダ状の共生生物の能力を利用して雷を操る。頭部と思しき所にある3つの眼で雷撃の焦点を合わせているらしい。

これも「CREATURE CORE」用に作ったもので、人体的な所や尻尾はエポキシパテで、上から被さっている生物的モールド部分はオープン粘土(スカルビー)で作りました。造造物の四脚には当時仕上げ作業を依頼されていたエイリアンのスペースジョッキーの複製パーツを流用しています。これも作ってから30年近く経っているせいで流用したカニの爪がボロボロになっていたので、このたび修復をいたしました。



search build
EDO BLACKSHRIMP
model made by Tetsuya TAKEDA

EDO BLACKSHRIMP



スプラッシュ
エド・ブラックシュリンプ
制作・文 竹谷隆之

これも「CREATURE CORE」のために作ったもの。
当時、映画「アビス」に登場した潜水艇のガレー・ギョウ
用の原型を(株)ビーグルの川田秀明さんが作っていて、
ヘルメットの中のエド・ハリスの顔だけ作ってという依頼
が来たので、役者の顔に似せるのがしんどかった僕は、
仕事仲間の高橋雅人にそれを頼んで、仕上げだけ担当
したのですが、その複製が手元にあって、『スカル・ハン
ター』の雛型の複製も手元にあったので合わせてみると
ピッタリで、ニラサワだ。

「これウーグスにできるじゃん!」

と言ったので……でっち上げてあげました。

足元に転がっている“ロイ錠の頭”は、当時オリジナル
の企画『漁師の角度』をやろうとして作っていた“カネヒ
サ龍さん”の頭の複製を流用しました。本来の使用目的
より先に! 友情!



BAR

scratch build BAR CYCLOPS modeled by Takashi YAMAWAKI

CYCLOPS

「BAR CYCLOPS」は、元々「BAR」の改造機として制作されたが、完成後、その性能が非常に高く、単独で活動する機体として、非常に人気を博した。機体は、元々「BAR」の改造機として制作されたが、完成後、その性能が非常に高く、単独で活動する機体として、非常に人気を博した。

元々「BAR」の改造機として制作されたが、完成後、その性能が非常に高く、単独で活動する機体として、非常に人気を博した。機体は、元々「BAR」の改造機として制作されたが、完成後、その性能が非常に高く、単独で活動する機体として、非常に人気を博した。

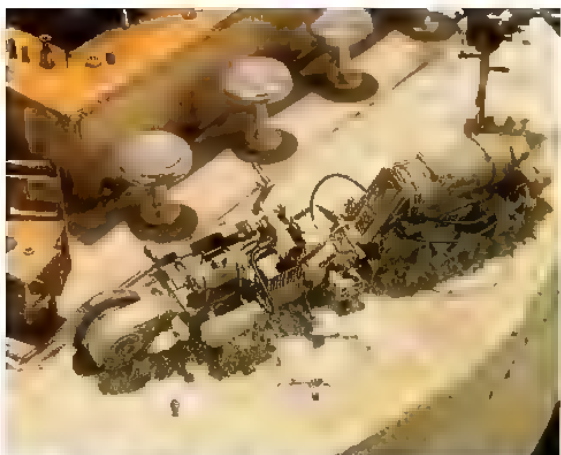
BAR CYCLOPS from PHANTOM CORE

元々「BAR」の改造機として制作されたが、完成後、その性能が非常に高く、単独で活動する機体として、非常に人気を博した。機体は、元々「BAR」の改造機として制作されたが、完成後、その性能が非常に高く、単独で活動する機体として、非常に人気を博した。









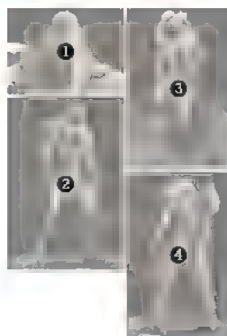
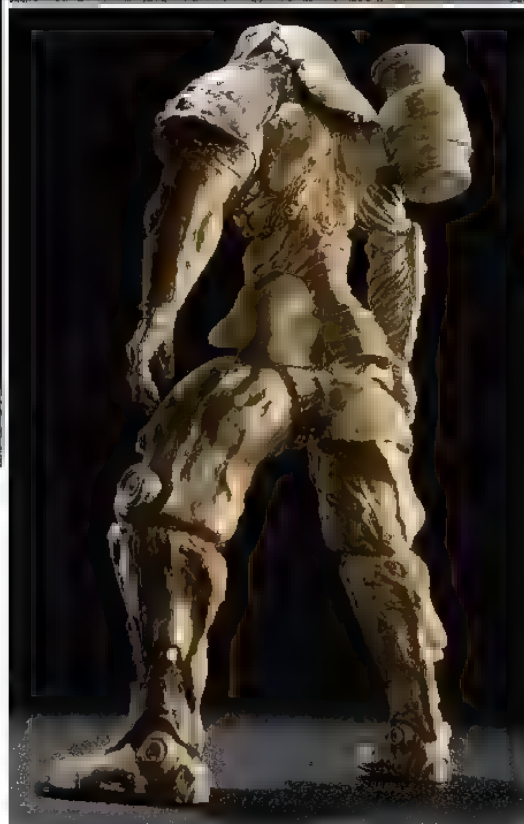
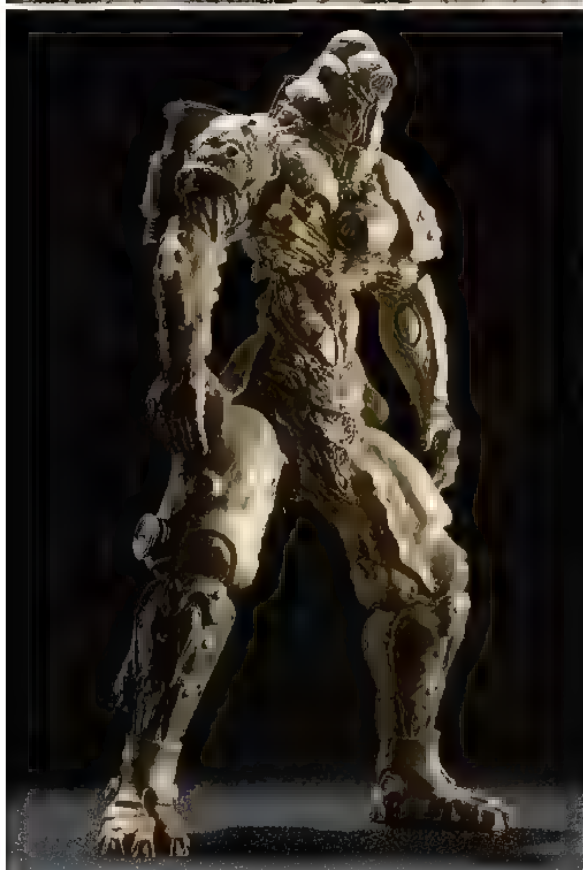
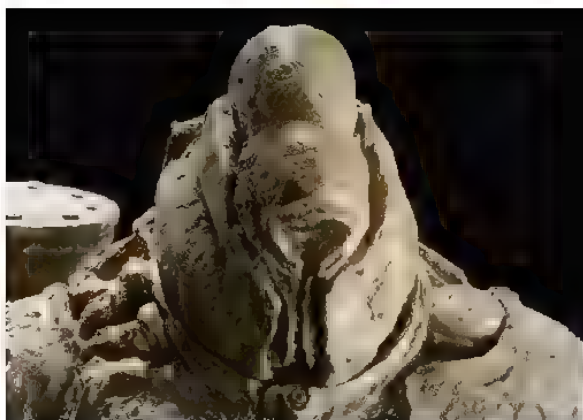
「原作コミックの絵を参考に、巨人の残骸が朽ちた荒野を酒場を独自の解釈を加えつつ製作」

③ スチームパンク的な雰囲気も感じるバイクは「カノモトキ」と命名。時計のバネや鉄道模型のパーツから

① ジェネレーターと酒樽。奇妙なメカと日用品を混在させることで異世界感が演出される

④ カウンター や棚はミニチュアハウスの様子を応用して木材で製作。なお、酒樽のガラス瓶に入っている液体は本物のウイスキー

と作品の全高はおよそ25cm。直径約20cmの円形ベースにコンパクトにまとめられた作品となっている



①背景的な存在ながら魅力的なデザインのサイクロプスはあえてベースに固定せず取り外し可能に

②大きな穴の開いた顔部から「サイクロプス」と呼ばれるがその詳細は不明なまま

③デザインは原作 ミック横谷だが、ロボ ションのバランスなどは過去に近沢氏が製作したサイクロプスに近い
④背面はアサインが存在しないため、製作者のオリジナルである



このトマリギでバイトしたい!なんて妄想したのは、蕨沢靖事務所初めてこいつのディオラマを目にした時。いつか自分の手でオマージュ作品を作りたいと思っていました。今回「H.M.S」で与えられた機会では、まさに今がその時だと迷わず手が動きました。

いつでも机の片隅で眺められるサイズ感で造りたくて、スケールは1/50。20cm×20cmの台座内にすべて詰め込みました。

まずはメインとなるBARから! いやサイクロプスが先か!? テンションが上がる方から進めたい。となるとやはり巨入からだな! デザインは「クリーチャーコア」に掲載されている立体物とイラストの中間あたりを狙い、自分なりのアレンジも効かせつつ蕨沢さんの武骨なメカデザインにクリーチャーっぽい生感を加味して、全高22cmの「丁度いい感」にまとめる。鋭角なラインではなく、どこかしなやかな印象を受けるイ

ラストデザインを軸としたかったので、粘土はいつものラドル(石粉粘土)で制作しています。なんとなく以前造ったガイガン思い出しながらの作業。

蕨沢さんとの出会いのきっかけとなったのは、T's Factoで発売した「蕨沢靖イラストイメージジョジョ」のガレージキットでしたが、その後「ガイガン」も2作造りご本人に監修していただいた思い出があります。その後ACROさんのKALU Rem x Seriesで再びご一緒させていただき、本当に楽しくて最高の時間をいただきました。

一緒に阿佐ヶ谷で飲んだ思い出に浸りながらBARの制作に取り組む。デザインの中で特徴的かつインパクトのある酒貯蔵タンクの中身には「ボウモア12年」をチョイス! 制作中に少しこぼしてしまいましたが、それが最高のアロマ効果を醸し出し何とも幸せな作業に。建物の制作材料と

して使用した櫨材に染み込んだシングルモルトが、今でもやんわりと香っています。ディオラマにもオリジナル感を出したくて、全長わずか5cmのバイクを配置。鉄道模型の金属部品と時計の細かいパーツで構成されています。

バイクは「カジモドモドキ」と命名しました。バイクの横にはレーザー照射機のようなモノを造ってみたい、怪しいジェネレーターを配置したりと、いつまでも制作していたのですが、タイムリミットとなる。幸せな時間をありがとうございました。今後も呑みながらゆっくりカスタムを続けたい!

山脇隆(ヤマウキタカシ)

ガレージキットメーカー「T's Facto」を主宰。ガレージキットのみならず、模型原型師として数多くのホビーメカの命を度々手掛ける。また、作家活動も行っており、ミニチュアハウスとクワ、チャ道形を組み合わせた、独自の世界観によるオリジナル作品を発表。定期的に個展を開催している。

STANN

by YONEZAWA

デザインだけでなく、自身の手によって立体化を行うことも多かった重沢氏。彼の作品は、独自の美学と神め切りに通われるなかで磨かれた、独創的な流用パーツの使い方や合理化を兼ねた製作法も相まって、誰にも真似できない独自の味わいを持っていた。そして多くのファンは、重沢造形の放つそんな言いようのないカッコ良さ強く惹かれたのである。

現在、若手造形作家として注目される木山啓介も少年時代、そんな重沢造形に魅了された者のひとり。当然、自身が製作したいキャラクターは数多くあるが、今回はあの重沢が得意に筆を揮った作品のリメイクに挑戦した。

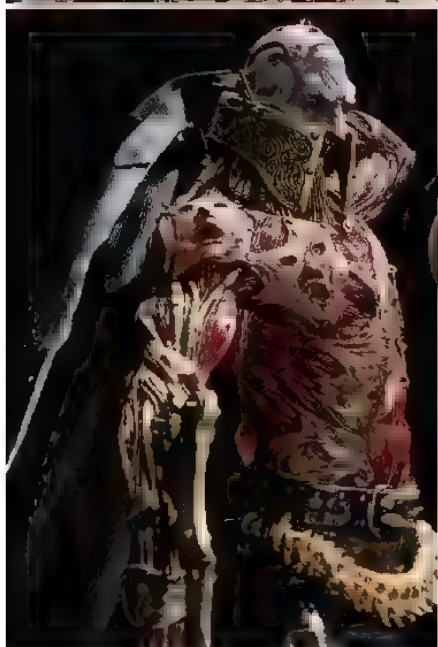
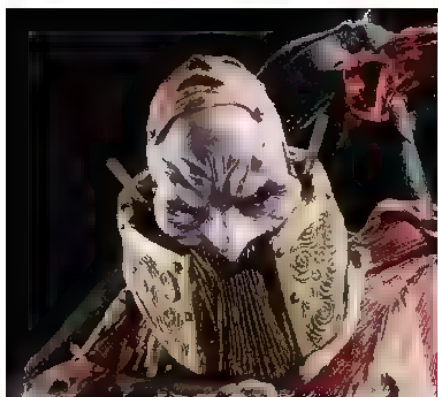
STANN from PHANTOM CORE

『PHANTOM CORE』に登場するホビー・ジャパン製「ホビー・ジャパン」で複製されたオリジナルコミック『PANISHMENTER SODO』に登場した百世代のSODOのひとり。かなりの老体であるが、戦闘時は肉体が若返る。仕舞った相手の皮を剥ぐ“クセ”がある。

スクラッチビルド

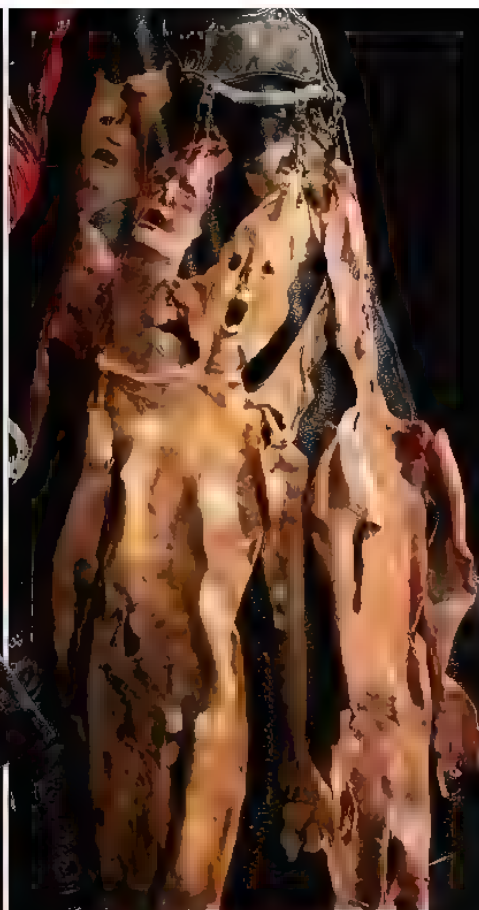
STANN

制作・文/木山啓介



①②敵あるキャラクターの中から、スタンを選んだのは、リ学生の間にも、最も衝撃を受け、ずっとフィギュアが欲しかったからとか
③当初は異なるサイズでの立体化を予定していたが、最終的にオリジナル版へのリスペクトを込めて、同サイズを選択した
④レザーパーンとトップウエアーにはレーザーを磨いていきたいところだが、今回はディファル両現産視でスケルビとエゴパテで造形





- ① マントには金属製の工作ネットに合皮を貼り付けて表現
- ② 背面はあまり資料が無いが、可能な限り造形している
- ③ マントにふら下げられた人皮は油土を原型に、レジン型を起こ。エポキシハテを貼り付けなもの。表情も実に生々し。
- ④ 腕の武器「グラス」はZbrushでデータを作り、3Dプリンタで出力したもの

垂沢靖氏といえば造形を始めたての頃から絶大な影響を受けたアーティストのひとりであり、今回このような企画に参加させていただけることを大変嬉しく思います。

制作にあたってコミックス版のデザインを元に、はじめは自分なりにいろいろポーズを考えてみたのですが、どうにもしっくり来なかったのと、立体作品集「NIRAWORKS」に収録されているスタンの作例が大好きすぎてずっと欲しかったということもあって、今回はリスペクトを込めて思い切ってそのままのポーシングで挑戦してみました。

マントの作り方について伊原源造氏に相談したところ、金属製の「工作ネット」という便利なものを教えていただいたのでそれに合皮を張り合わせて表情をつけました。

マント装飾品のヒューマンレザーはオリジナルの作例にならってラテックスを使用する予定でしたが、乾燥にかかる時間を逆算してみたところ現実的に間に合わないことが判明したのでさっさと諦めて油ぬんどで人体の開きの原型をつくり、シリコン型を鋳こしてからエポバデを薄く張り付けたものを剥がして使用しました。

吊られて伸びてる感じを出すのが難しかったですが、思ってたより猟奇的な雰囲気が出たような気がします。

腕の武器はZbrushでデータを作り、「H.M.S.」にも参加している友人の大平裕太氏に出力してもらいました。

今回スタンの制作にあたって資料として作例が掲載されている96年当時のホビージャパンを購入してみたのですが、ページを開いたとき思わず声のでてしまうほど、その強烈な個性と存在感に圧倒されてしまいました。当時自分は小学生でしたが、これをリアルタイムで体験したかった……

そんなこんなでいつも以上に楽しく悩みながらの制作になりましたが、不滅のニラサワクリーチーズの傍らでこれからもひっそりと作品をつくり続けて行けたらと思っています。

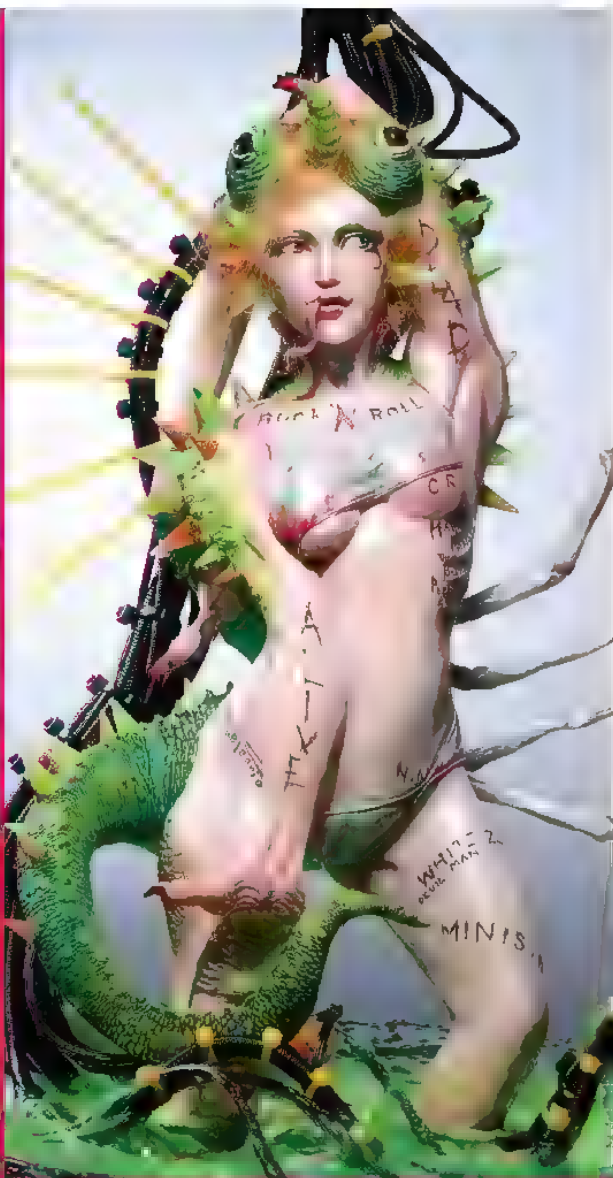


峯山雪介(ヨネヤマケイスケ)
造形作家、クリーチャーデザイナーやイラストレーターとして活動する傍らでガレージキットデザイナー(GBSSULPT)にも活動中。

Rock N Roll

scratch build Rock 'N' Roll modeled by TOMO HYAKUTAKE





百武 崎 (ヒャクタク トミ)
 百武 崎 (ヒャクタク トミ) は、2004 年に百武スタジオ設立。主な参加作品に、『東京特異 100%』『東京特異 100%』『東京特異 100%』『東京特異 100%』等。現在、大友啓史監督次男作や、岡寄等監督『シン・仮面ライダー』の怪人造形を担当。ACRO KAMU REMIX SERIES『にぎ 100%』では、重沢隆デザイン、竹谷隆之造形監修で、造形とペイントを担当。

百武 崎 (ヒャクタク トミ)

キャラクターデザイン、特殊メイク、特殊造形家。2004 年に百武スタジオ設立。主な参加作品に、『東京特異 100%』『東京特異 100%』『東京特異 100%』『東京特異 100%』等。現在、大友啓史監督次男作や、岡寄等監督『シン・仮面ライダー』の怪人造形を担当。ACRO KAMU REMIX SERIES『にぎ 100%』では、重沢隆デザイン、竹谷隆之造形監修で、造形とペイントを担当。

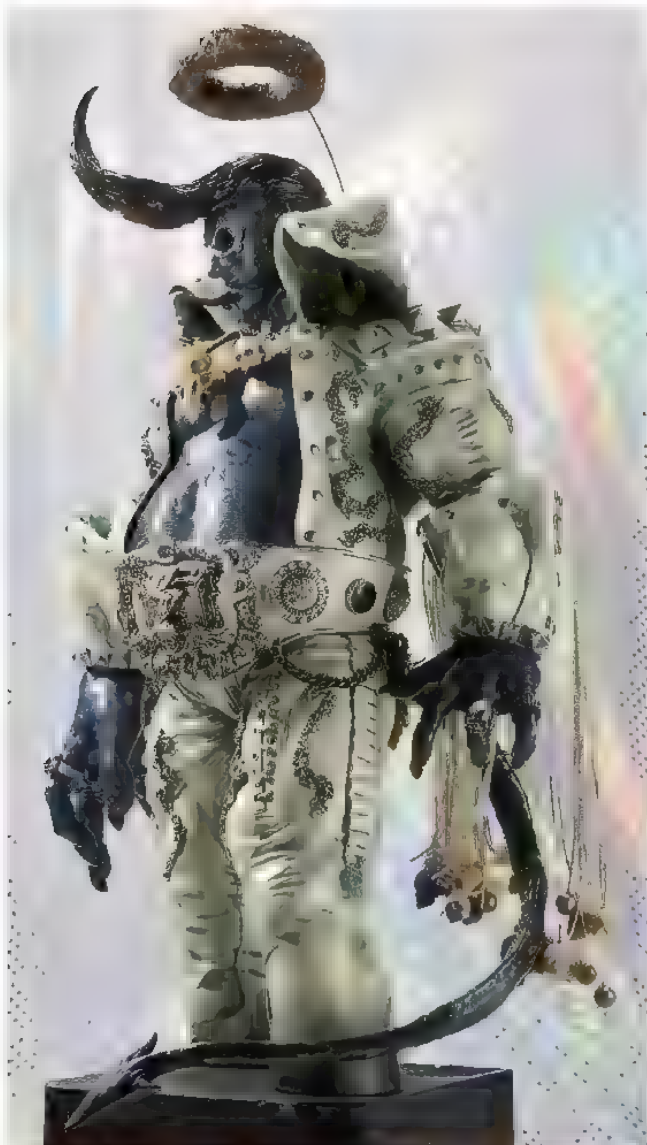
HELLVIS

重沢順一が「新ゲイ」を手掛けたフ
イギオアシリーズ「Resurrection of
MONSTER」をキャラクターのヘ
ーとして、世田谷一氏のコミック
「HELL ANGEL」の作中、
主人公と対峙するキャラクターの
のひとり、「ヘルヴィス」を幻の面
原デザインを立体化したのは、重
田とネットウジを配するなど、エ
クストラな活動を行っていた原型師の
重田幸二郎。本人であり憧れの存
在でもあった重田の新デザインを立
体化するにあたっては彼の造形手法
を研究し、実際の製作にも取り入
れたという本作。その造形手法を「
重田」を、読者の目にも取り入
れていた。

スクウェア・エニックス
ヘルヴィス
重田幸二郎







1970年代のエルヴィス・プレスリーを彷彿させる、白いジャージ・ス・ノと貴族的なシルエット。並氏氏の制作手法に倣い、随所に派手なボタンやアクセサリも大胆に使用されている。
 2 超巨大なバックルのデザイン・メ・ノはエルヴィス・プレスリーのモット・カウ
 3 頭上の輪はド・ナン。並氏氏のデザイン画に描かれていたものを再現した。
 4 並氏キャラクタ・ならやっぱリ・アンストリーの一の要素も、とうとうとで右胸はヘルボ・イのイメージも盛り込んで巨大化





今回のトリビュートのキャラクター選定で真っ先に思い付いたのが、ヘルヴィスでした。

好きな理由としては、私自身がロックミュージックが好きとか、ボリュームのあるボウカキヤフが好きとか、いくつかありますが、その中でもヘルヴィスは飲み屋でヒロモト森一さんと並沢さんがResurrection of MONSTRESSのことを話している時に生まれたキャラクターという逸話がありまして、私にとっても並沢さんと言えば、ホビー界の巨匠である以上に阿佐ヶ谷での飲み仲間でもあったものですから、「飲み屋」と「ロック」というキーワードは、並沢さんに出会った時に受けた印象とピッタリでして、非常に気に入っていたからであります。

ヒロモトさんは自身の漫画で逆三角形体型のヘルヴィスを、並沢さんはおデブのヘルヴィスを、それぞれデザインされております。私が立体を制作するにあたり、想像したのはエルヴィス・プレスリーとヘルボーイのイメージでした。ローゼントは実は角だろっとな、並沢さんと言えばアシンメトリーで右手だけデカくてもいいやんな？ ヘルボーイみたいに。とか、装飾品でエルヴィス所縁の物使えるかな〜とか。

ベルトのTCBと稱号は「Taking Care of Business」「仕事を迅速に」というエルヴィスのモットー。

指輪にはエルヴィスが習っていた空手の道場のマークと、実際にはめていた成功の証しホスニューリングを模した物を作りました。

改めて並沢靖の造形に対するアプローチの方法などを学ぶつもりでじっくり研究しますと、こんなことがわかりました。

★既存の造形物、材料、使える物はなんでも使う。大胆すぎる流用方法。手数は少ないが効果が高い。(もちろん肝はこれだけではないですが!) 「こんな風に組み合わせ方法で自由自在に、即興で楽しく作品が作れたらいいな」なんて考えてなるべく習ってやってみましたところ、手を抜くのといひ加減にやるのは違いますが、並沢さんならどうしたか? とか、「これでいいのだ」の境地のつもりと言いますか、心づもりだけしてからはなるべく考えるのをやめて、おもむくままに手を動かしましたが、結局はベルトの装飾以外ほとんどエポバネで自作になりましたし、削ったり研いたり、棘も複製したり、普通にいつも通り作るようになりました。

デジタル造形の時代にあっても、まだアナログに信頼を寄せて量感を頼りに作るやり方ですが、それでもやっぱり今の自分なりの造形哲学を反映させて作れたので満足しております。

トリビュートに参加させてもらえたことを方々に感謝しております。並沢さんいかがですか?

栗田圭二郎(トギタケイジロウ)

フィギュア原型師、造形、複製品の制作、現在は竹谷隆之氏の工房で働くおじさん。トリビュート・マキシマ原型制作、ヒキタン・キン肉マン原型制作、ACRO-KRS×NIRASAWAデズドン原型、彩色制作、など。

MAN CHRYSARIS

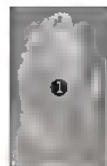
Created with MAN CHRYSARIS sculpted by Etsuro FUJIKURA

東宝特撮ヒーローの中間形態をイメージソースとして誕生したクリーチャー、「マン・クリサリス」。2021年に藤沢氏自身の原型によるレジンキットが復刻されたこともあり、若い世代のクリーチャーファンにも知名度の高いキャラクターではないだろうか。そんなこともあってが今回の特撮でもふたりの造形師がこのキャラクターをモチーフに選択。それぞれ独自の解釈を加えて立体化している。

最初にご覧いただくのは、東宝怪獣、なかでもビオランテをモチーフとした作品が人気の高い「クダフ ロミ」こと福田浩史によるマン・クリサリス。全体にオリジナルデザインのイメージを残しつつも、昆虫らしさをさらに加えたようなディテールは、今にも動き出しそうな生々しさを感じさせる。

クダフ・ロミ
MAN CHRYSARIS
原作・文 福田浩史





①昆虫標本を「モセブ」とした福田版は
脚部も左右対称にまっすぐに屈足されて
おり、何かが人為的に形を整えた可能
性を示唆している。

②オリジナルのマン・ウナリスは実際の
サナギと異なり、く自ら動くことではな
いという設定であったが、福田版は二
対の脚も太くなり、アヴン・シブに動
き回すような印象。

③キノコのように見える不気味な台座は
本作を作る以前に制作していたものだ
が、ご覧の通り、作品の雰囲気は非常
にマッチしているのではないだろうか。





振り返れば、亜沢さんは自分がたまたま立っていたお店の常連さんで近所関係といったご縁もあり、近所の酒場や道をかけばバッタリ遭遇など、よく顔を合わせる存在でありました。

そういった様に出会いは初めは一地元民的な感じだったので、あまりこういった業界、仕事関係の話をするわけでもなく、他愛の無い話ばかりでしたがいつも気さくに触れ合ってくれました。

そのお店では、目の前でお酒を飲みながら壁紙に絵を描いたりというのも普通の光景な感じで、久しぶりに店に顔を出した時にはいつものまにか店中の壁紙が亜沢さんのキャンバスと化しており、これは何事かと

大変驚愕したのも良い思い出であります。

もったいながらそのお店はありませんが部分的には今も壁紙の絵は引き継がれており残っております。

そして今回突然お声掛けいただきました。憶えながらも即座に頭を浮かんだマン・クリサリスを借越ながらも制作させていただきました。このキャラクターは亜沢さんがデザイン、立体化も行い、すでに完成されているものという印象もあり、どう着手していいものかと悩みましたが、昆虫標本のようなものをコンセプトとし、展足された3対の脚を配置し全体的にかっちりしたイメージで仕上げました。

人型の脚のポーズアレンジは ヒザを立

ててくつろぐのが印象的だった亜沢さんのお店での姿が浮かんでます(こんなにガチ股ではないですが)。

今このような原稿を書いていると思うのは、まさかこういった方面から関わる時が来るとは想像もしていなかったということです。亜沢さんの驚いている声も聴こえて来る気がします。

この度は亜沢さん、並びに関係者の皆様、このような制作の機会を与えていただきありがとうございます。

福田浩史(フクダヒロフミ)

遠征イベントに「クダフ ロミ」として活動中。商業原形 1/3スケールを通して活動の幅を広げる。

MAN CHRYSALIS VARIATIONS

ZO MODELS resin kit
MAN CHRYSALIS conversion
MAN CHRYSALIS VARIATIONS
modeled by Genzo IHARA [ZO MODELS]

「マン・クリサリス」のレジンキットを現代に復活させた、ZO MODELS 伊原源造は、90年代の「ホビー・ジャパン」で興彩を放っていた重沢氏の連載企画「クリーチャー・コア」にオマージュを捧げた作品を制作。ベースにはもちろん「マン・クリサリス」のパーツを使用し、時を越えて蘇ったニラサワ造形と伊原氏とのコラボレーションを実現した。

ZO MODELS レジンキット マン・クリサリス改造

**MAN CHRYSALIS
VARIATIONS**

原作・文/伊原源造 (ZO MODELS)







①月刊オビエーション
1993年9月号掲載の
「CHRYSLIS VARI-
ATIONS」のうちの1体「ケ
リサリスマン」が元ネタと
なっているが、本作はより
アンバランスなフォルム
で異形態を強調。見る
者に「さ」の無い不安
を与える
②カラリングには並沢
氏も好きだったというマ
ニョメカマーを使用。見
る角度によって変化する
色彩がさらに異様さを演
出す
③脚にはトクロのモチ

アをえて大胆な配置
④上半身の一部に「マン・クリサリス」を使用し、手足や触手はエボキンバヤ
スカルビで制作されている

蓮沢さんの卦報から現実感がないままなんです。阿佐ヶ谷、高円寺界隈で飲み歩いてると、蓮沢さんの気配や存在感のよさなものを自然に感じます。これからもう一とそんな感じなんだと思います。

写真は数年前に、蓮沢さん行きつけの阿佐ヶ谷の店で桂(正和)さん、竹谷さん、蓮沢さん達の呑みの席にご一緒させていただいた際に来つきーさん(蓮沢事務所の杉本真紀子さん)が撮影してくれた思い出の一枚。大専に工房に貼っています。これからもずっと。

今回、蓮沢さんの特集にお声がけいただき、とても嬉しく思いながら制作しました。作りたいネタはいろいろありましたが、蓮沢さんが90年代にクリーチャー・コアなどで発表された、大好きな「マン・クリサリス」をオマージュしたパリエーションを制作することに。

かつてビーグルから1992年に発売された弊社「ZO MODELS」より2021年に復刻させていただいた「マン・クリサリス」のガレージキットからボディを流用し、その他はエポキシパテ、スカルビーなどで制作。

塗装は黛系と緑系のアシンメトリーにして、蓮沢さんがお気に入りだったマジョーラカラーを使用し、ミラニラした雰囲気してみました。



伊原源造(イハラゲンゾウ)
フィギュア制作会社 ZO MODELS
代表。また、造形師として 横山安正、
竹谷隆之氏のアシスタントを務め、映画
特撮造形物や各種商業模型、模型
製作などに携わる。



ニラサワコミックの世界



ファンキュア・スカルアロク

▲本誌の表紙モデルにもなっている本作の主人公。ワイン漬けで腐ったが保存されて、カクシによって新たな肉体を与えられた

ニナ・ドロノ

▲本作のもうひとりの主人公といえる存在。ファンキュアとは同じプロの鎖匠として共闘すること多い

『PUNISHMENT SODO』

初出 ホビー・ジャパン・エクストラ 1994年秋号～1996年春号

死にゆく者の前に現れ、彼らの死後を代償として復讐を請け負う闇の仕置人。基本的に一話完結で展開され、エピソードによってメインとなるSODOのメンバーも変化する。第1部が完結しているが、まだまだ続きの読みたかった作品である。作品集「DOESN'T」に収録。



コフィン
▲SODOのリーダー。背中の棺桶から幻影体を召喚する



ゲイズ
▶SODOのメンバー。牙を露する目玉を自身の目として操ることができる。なぜか話し方が女性的



▶頭骨に代わり、牙を露し、仕置人を執る



コープス
▲SODOのメンバー。動物の魂を操ることができる。白化したケル・ヘロスを思わせるカラムズ・ゾノビが相棒

▲依頼者、いつも人間とは様々

ホビー・ジャパン・エクストラ編

キャラクターを創造するうえで、そのバックボーンとなるストーリーも重要視していたという蓮沢氏が、漫画を描くというのは自然な流れといえるだろう。特に「月刊ホビー・ジャパン」の姉妹誌として刊行されていた季刊誌「ホビー・ジャパン・エクストラ」は蓮沢氏の漫画を定期的に読むことができる貴重な媒体であった。ここではそんな「ホビー・ジャパン・エクストラ」に掲載された2本の連載作品「PHANTOM CORE」、 「PUNISHMENT SODO」と読み切り作品1本をご紹介します。

また、次ページからは蓮沢氏の大ファンであり友人でもあったヒロモト森一氏の描き下ろしフルカラーコミックで「PHANTOM CORE」が奇跡の復活! パワフルな筆致で描かれる鎖匠たちの活躍を、たっぷりお楽しみいただきたい。

『PHANTOM CORE』 初出 ホビー・ジャパン・エクストラ 1988年秋号～1993年秋号

蓮沢氏の初期作品にして最長編作。ウェブチャーターと呼ばれる作業用生体機器が存在する世界で、遺伝子の劣化により狂変化したウェブチャーターの捕獲や破壊を生業とする「鎖匠」たちの戦いを描く。見た目はイカツイが人間味のあるキャラクターたちはどれも魅力的だ。単行本は全1巻。現在電子版が販売されている。



▲凶暴化したウェブチャーターの鎖匠だったはずが、いつの間にか「あいつ」の世界の1人1人に引き込まれることに



▲他のキャラクターと異なり、コスチュームのバリエーションが多いのも一の特徴

『TEST BED』

初出 ホビー・ジャパン・エクストラ 1994年夏号



性能試験のために使用される生体兵器の試験体の生涯を描いた読み切り作品。異形の存在に対する蓮沢氏の機嫌を感ずることができる隠れた名作である。作品集「DOESN'T」に収録。



▶研究者たちから「パワー」の装束で親しまれる試験体。短命な彼らは生涯実験室の外に出ることはない

HOBBY JAPAN H.M.S. SPECIAL 1994

PHANTOM CORE

The COMIX



Episode 1 W.T.F!

Original Art by NIRASAWA YASUSHI
Manga by HIROMOTO-SIN-ichi

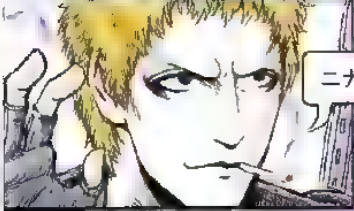
原作：美沢靖 & マンガ：ヒロモト 一



ポクは、ルドン。
魔界のプリンスだよ。



でも誰も王子だとは
信じてくれないけど
ポクは幸せだよ！
だって、ニナと一緒
だから！



ニナ！

SHORK!

ショークじゃん！
呑んでくれてる？
儲かってるらしいネ～☆

だな！ウェブチャーが
ブルン(狂い咲き)で
大忙しだぜ。

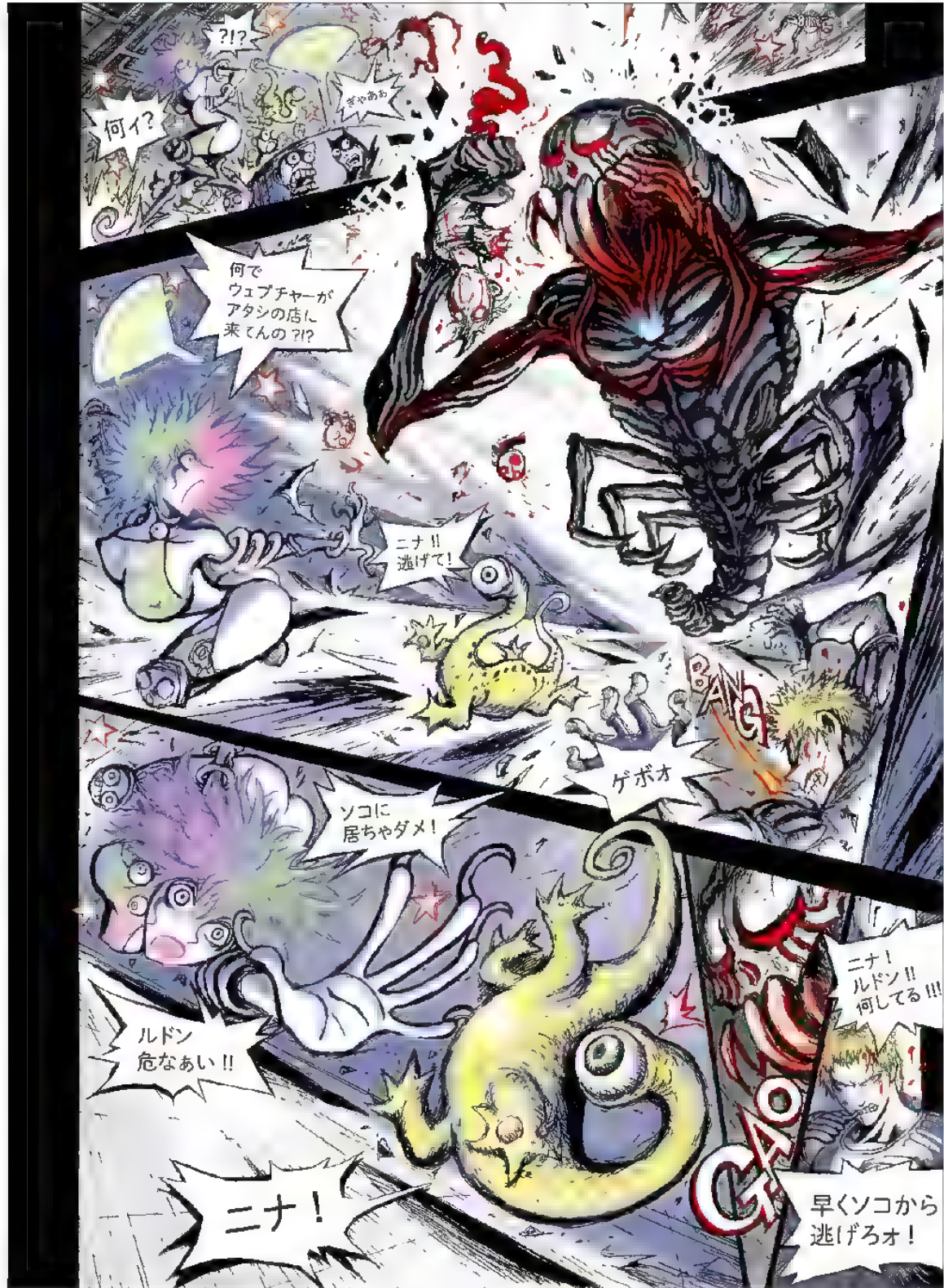


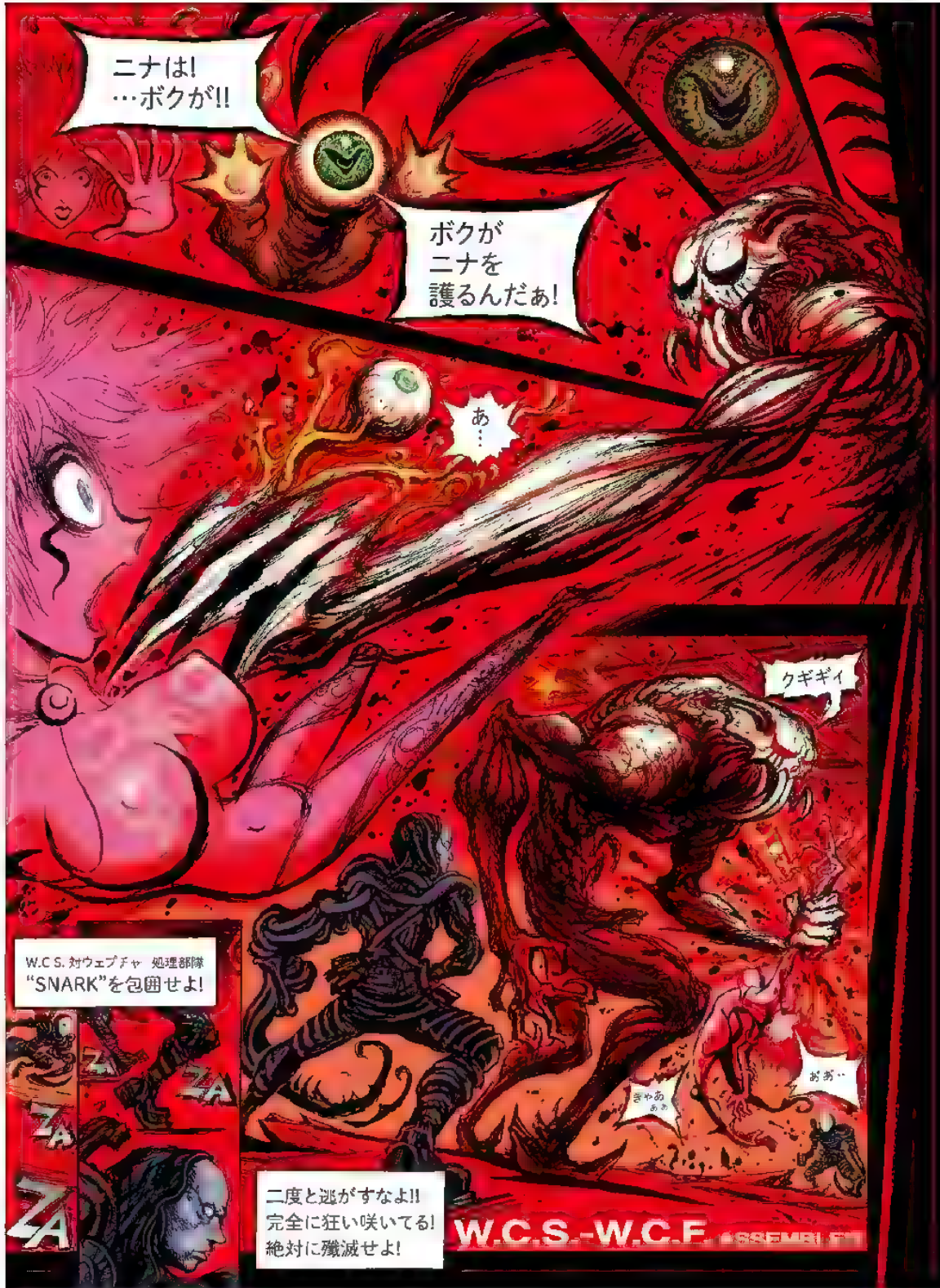
今夜は仕事を
忘れさせて
くれよ、ニナ！

ニナはビップでキュートで
ビッチなヒューマノイド！
そして、ポクのパートナー
でサイコーのダンサーさ！！

BUT!

一でも...そんな
日常は、今日まで
.....なぜなら...





ニナは!
...ボクが!!

ボクが
ニナを
護るんだあ!

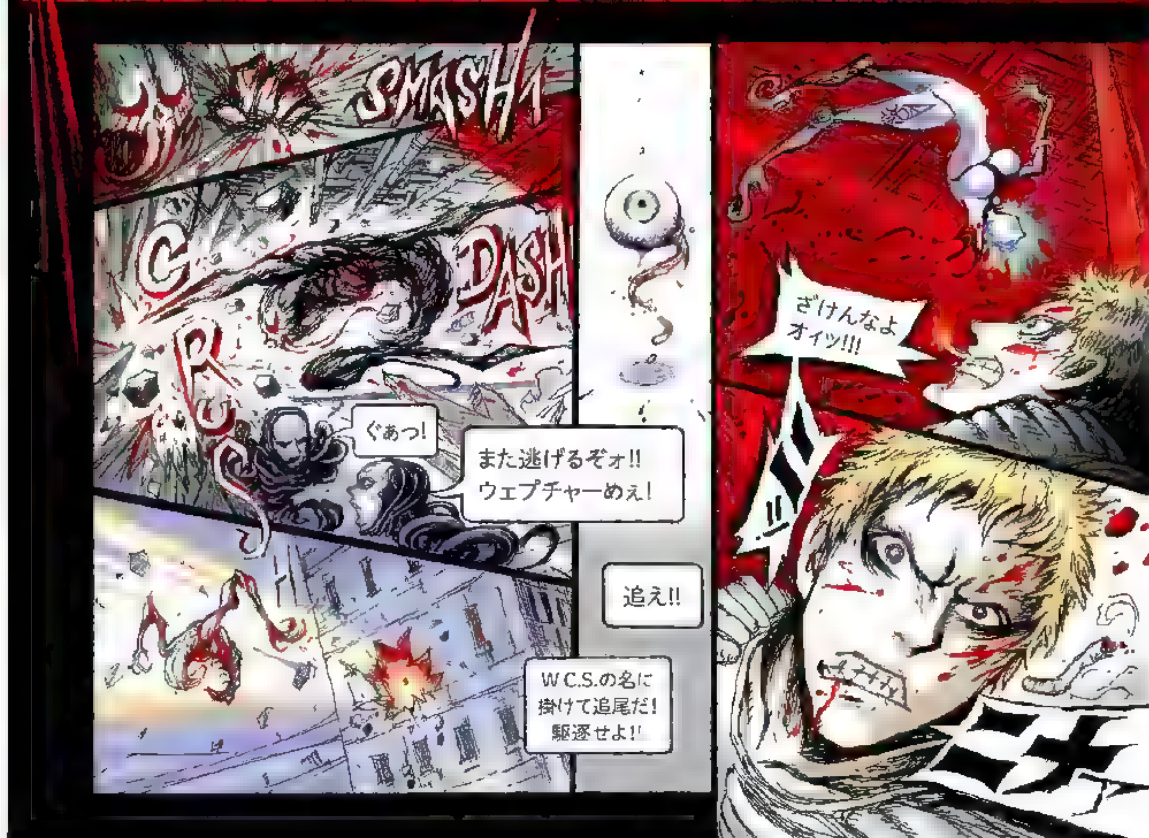
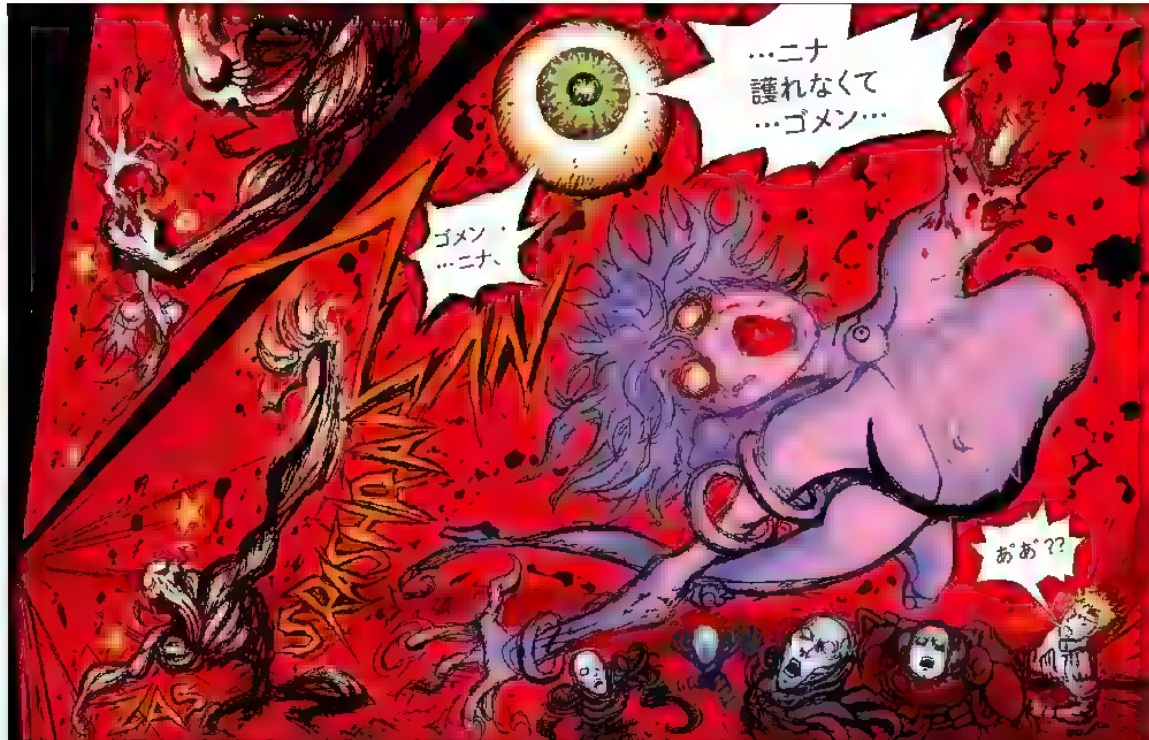
あ...

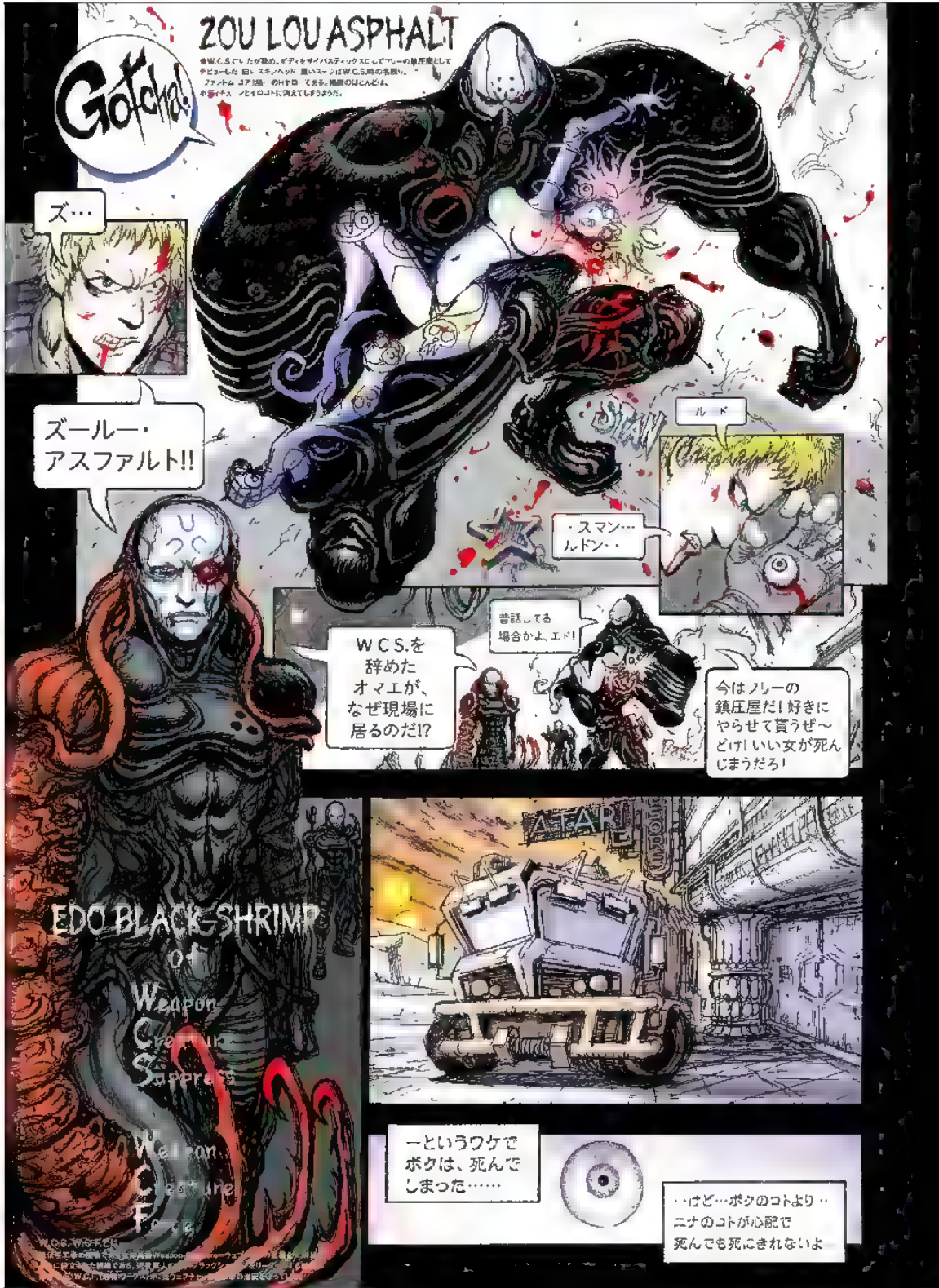
クギギイ

W.C.S. 対ウェブチャ 処理部隊
“SNARK”を包囲せよ!

二度と逃がすなよ!!
完全に狂い咲いてる!
絶対に殲滅せよ!

W.C.S.-W.C.F. ASSEMBLY







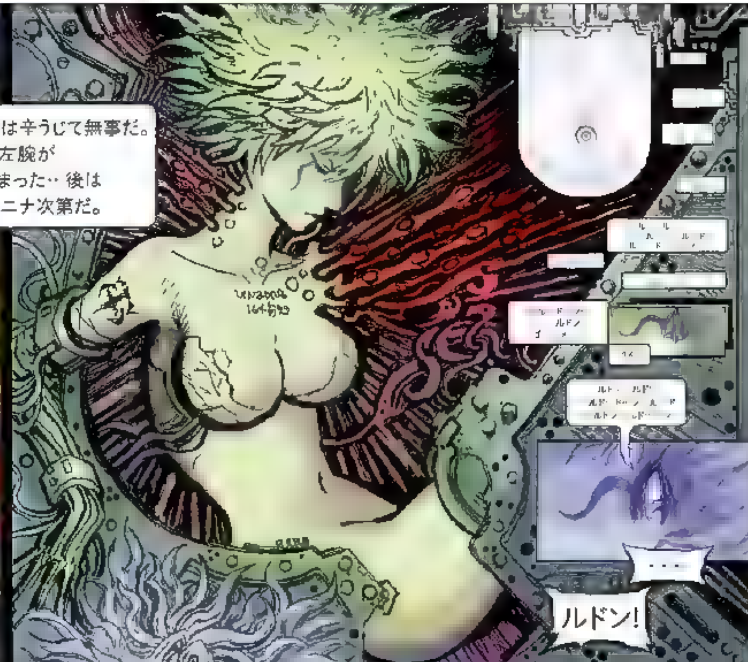
ニナの命は辛うじて無事だ。
が…心と左腕が
死んでしまった…後は
全ては…ニナ次第だ。

ルドンは…？
助かるんだろ？
なあ！カッシュ？

オマエが改った細胞を
バクテリア液で蘇生中だが
まだ…

・何とも、云えん

くそつたれええ
ウェブチャアがあ



ルドン！

7 days Later.....



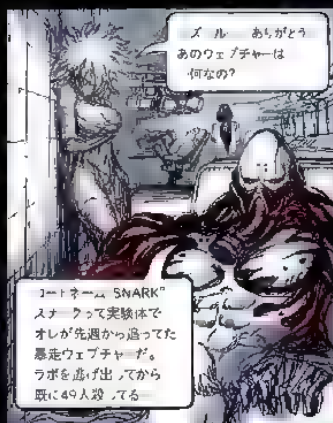
ム？
オイ！

待て、ーナ！
その傷じゃ
まだ…

・おい
カッシュ



ほっといて
やれ



ズル、ありがとう
あのウェブチャアは
何なの？

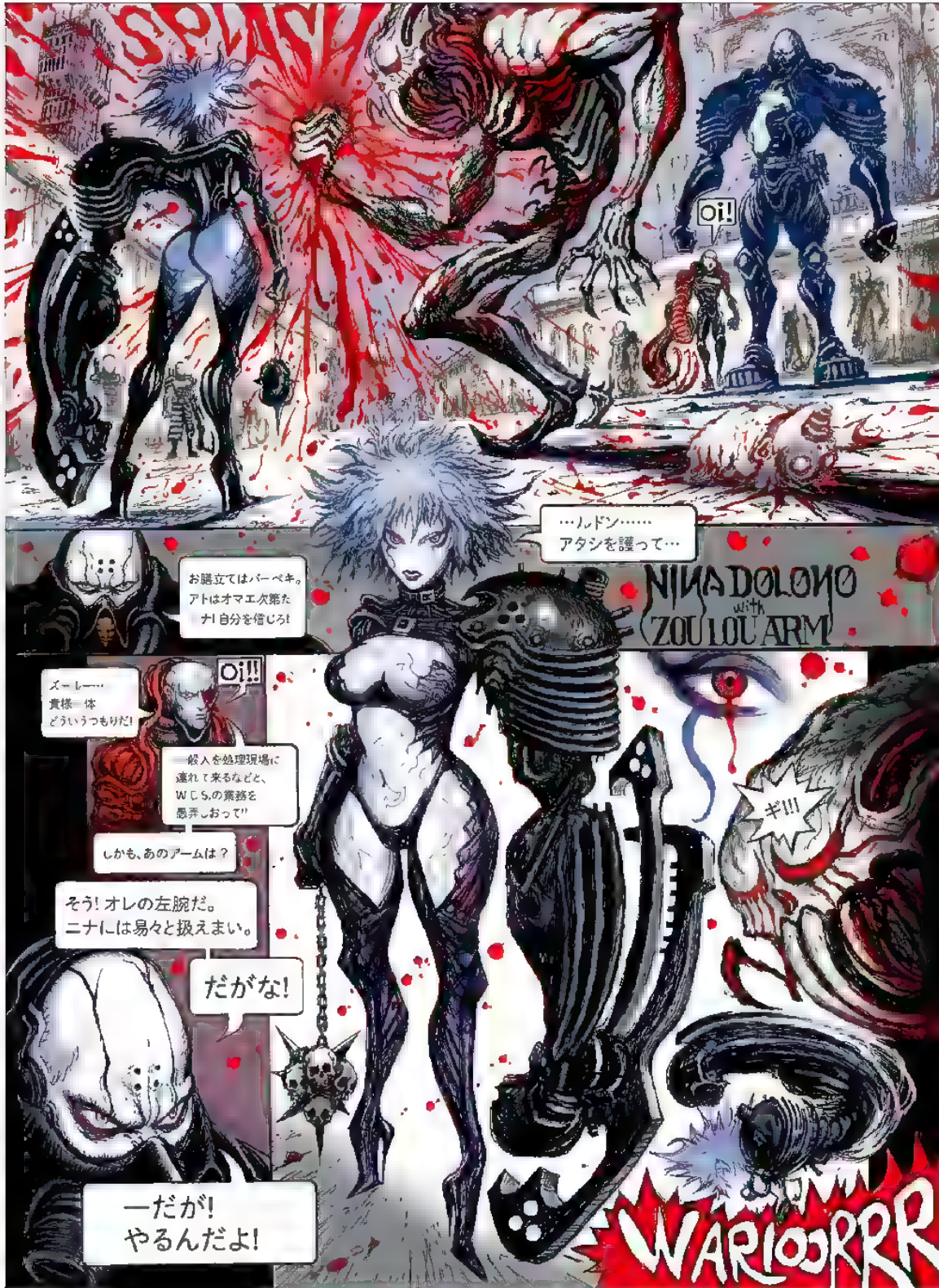
「オートネーム SNARK」
スナークって実験体で
オレが先週から通ってた
暴走ウェブチャアだ。
ラボを逃げ出してから
既に49人殺してる



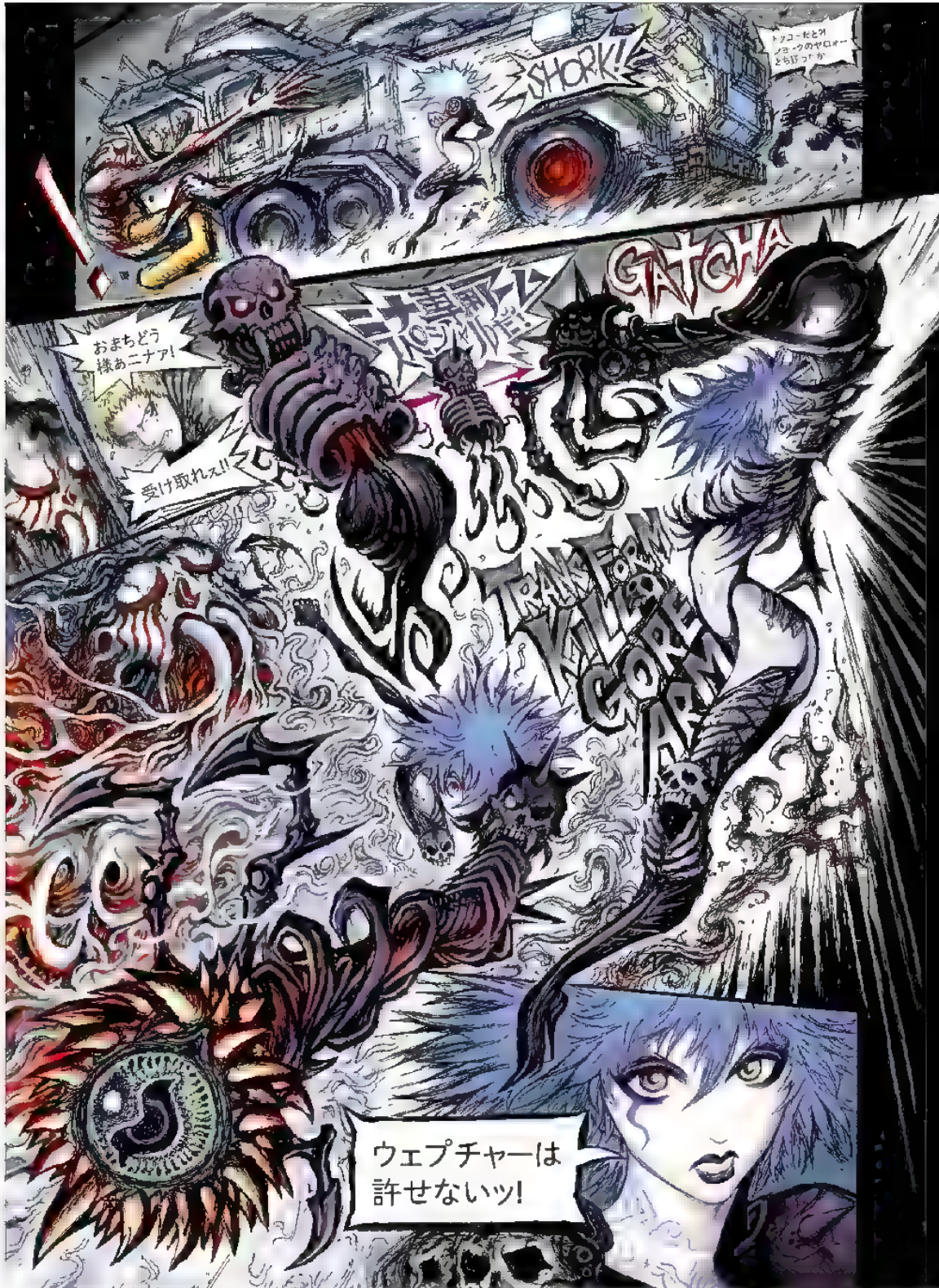
…ねえ…ズールー…
一生のお願いが
…あるの！

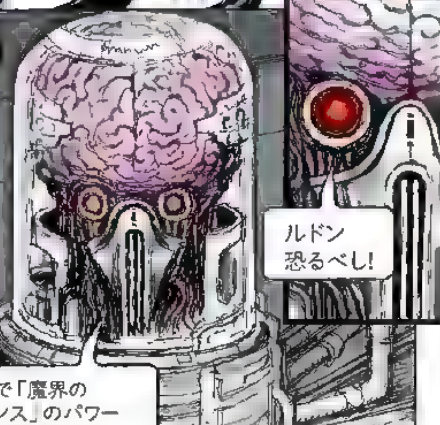
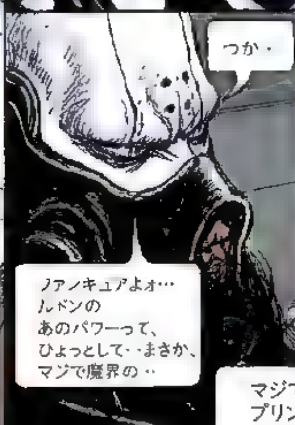
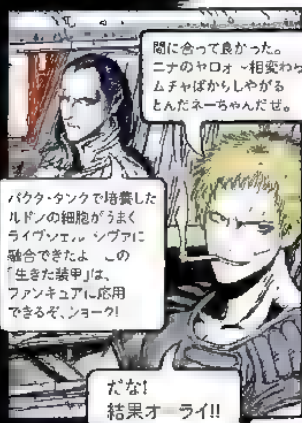
ほう！
一生ねえ…

恋人を殺されて…
絶望しているオンナが…
『復讐するは我にあり!』
ってか?!?
腹を括るのは結構だが
一生は2度とねえぞ！









BRAIN of PHANCURE







HJ: まずはみなさんの重沢さんとの初対面の思い出から教えてください。

竹谷隆之(以降竹谷): 雨宮慶太(※1)監督が撮影していた「未来忍者」(※2)の手伝いとして紹介されたのが重沢でした。成城で会う約束をしていたんですが、待たせたらいけないと思ってタクシーで行ったら渋滞に巻き込まれて、1時間以上待たせてしまったんですけど、全然怒らないし「成城の女の子見てたら全然苦じゃなかった」なんて言ってニコニコしていたのが印象的でした。

寺田克也(以降寺田): その後オレが竹谷の家で会ったけど、そのとき3人が同い年ってことが分かって、好きな女優や怪人の話ばかりしてた。23、4の頃かな。二つちゃんも、同い年で自分と同じくらいの人間ってその時はあんまりいなかったんじゃないかなー。その後は竹谷の家によく来て、一緒に飯食って酒飲んで仲良くなっていくみたいな感じだったね。あんまり仕事で絡むことはなくて、そんな関係がしばらく続いていたね。

ヒロモト森一(以降ヒロモト): 上京して高円寺に住んでいたころです。竹谷さん

とラドンが「無限の住人」(※3)のフィギュアを作ったときに、地元の九州にいたころからファンだったので、編集部に頼んで「無限の住人」のフィギュア撮影に立ち会わせてもらいました。1995年くらいかなあー? その後は家も近かったので、急激に仲良くなって一緒に飲みに行くようになりました。

桂正和(以降桂): 自分が初めて会ったのは「未来忍者」が終わったくらいの頃、雨宮監督が当時毎年やっていたバーベキューに呼ばれて行ったときに「『ウイングマン』の人ですね?」って急に声をかけるやつがいて、それが重沢だったんだけど、当時自分は人見知りで、その日も寺田としか話していないくらいだったからなんか怖くてね。それが初対面。だからそのときは全然仲良くなれなかったんだけど、竹谷の家に入り浸ってるとよく会うので、それで親しくなっていく感じですね。同年代の竹谷や寺田とは自分はメタンスがちよっと違ったからか、重沢もよく自分を頼ってくれました。

竹谷: 特に晩年はね。

桂: もーあの頃はね。飲み屋もかなり付き合いしました。オレ酒飲まないのに(笑)。

HJ: 重沢さん、竹谷さん、寺田さんは同い年ですが、お互いライバル心のようなものはありましたか?

竹谷: みんなわかりやすく特徴があったからそうでもなかった気がします。

寺田: 不思議と食い合ってなくて。完全に被ってたらこれほど仲良くならなかったんじゃないかな。竹谷はそのころは作の専門だったし、二つちゃんは完全に怪人だったし、自分は人間描くのが好きだし。そんなんだから昔二つちゃんがゲームのキャラクターデザインの仕事受けたときなんか、人間を描くところ全部自分にかつてきたからね。それで自分はモンスターだけやる(笑)。

だからライバルということはやっぱりなかった。刺激を与えあう存在みたいな感じだったと思います。

竹谷: 寺田はいつも絵を描いているんで、それを重沢が見て「あ、カッコイイ!」てよく言っていました。

寺田: 二つちゃんには隠れた特技があってね。褒め上手なんです。だからいまだに何かを描くときに二つちゃんの手を思い浮かべることがありますよ。何かをデザ



桂正和(カツラマサカス)

ヒロモトをこよなく愛する漫画家。竹谷隆之、寺田克也、阿佐谷美術学校の先輩でもある。代表作は『ウイングマン』、『電影少女』、『D・H・A〜何処かで失くしたあいつのアイズ』、『ZETMAN』等多数。

インするときに目標があると自分がやりたいことがはっきりするから、その人の好みに合わせた“くすぐり”を入れてみたりすると早い。もちろんジャンルによっては「竹谷を喜ばせよう」とか「雨宮さんを喜ばせよう」とかもあるけども、そういうバロメーターとして今もニラちゃんがいるね。彼に見せたときに「あんなずるいね!」とか言われたい、みたいな。

HJ: 自分の作品でお互いをくやしめさせたい、というような意識があったんでしょうか?

寺田: それはオレら3人には常にあったと思いますね。明確に口には出してはなかったけど。

HJ: 亜沢さんの作品についてはどんな印象を持たれていましたか?

寺田: オレたちは昭和38年生まれで見てきたものが一緒なんです。好きなものも近くて、影響されたものもよくわかるんですけど、ニラちゃんはそういったものを自分流にアッセンブルする力が強いんですね。どんなものを作ってもブレずにニラちゃんらしいものになる。そういった力は自分には無いので、そこはすごく羨ましかったですね。昔雨宮監督がそれを「作家性」と言ったことがあって「一番作家性があるのが亜沢で、竹谷と寺田はそこまではない」と。オレらふたりは完全に巻き込まれ事故ですけど(笑)。

ニラちゃんは苦手なものを克服しようとはしなかったし、それを指摘すると「うるさいな!」って言われるので自分も言わなくな

ったんですけど、彼には確かに得意分野を伸ばして苦手を克服する力が最初から備わっていたんだと思います。

桂: それは最後まで書いてたよね。

寺田: だから嫌な仕事はしないし、苦手なことは人に振ると(笑)。自分だとそういうところはなんとか合わせちゃうんですけど、亜沢はそれができる強さがありましたね。

竹谷: そういえば昔車のCM断ったこともありましたね。ギャラも良かったはずなのに。

桂: あれはさすがにみんな「バカー!」っていったよね(笑)。金が無いってヒーヒー言ってたはずなのに「興味無い」って。寺田: CMって不特定多数を相手にするから、いつもみたいに好きのようにできないだろうし、それも嫌だったんじゃないかな。

竹谷: 亜沢は若い頃からオリジナルティーがしつかりあったけど、自分はそれよりもちゃんとした職人になろうと思っていたんです。だから自分がオリジナルをやると、ディテールに凝り過ぎたり余計なことをたくさんしちゃう。でも亜沢のオリジナルティーってのははっきりしてるんですよ。やりたいことの上位から3番目くらいまでで作ってる感じですね。だから強烈なんですよ。亜沢の作品は。

HJ: オリジナルと言えば、亜沢さんがよく竹谷さんもオリジナルをやるように勧めていたと聞きました。

竹谷: それは一緒に飲むたびに言われてました。ある日高円寺で飲んでるときも「雨宮監督なんて『未来忍者』だぞ。お前は何やるんだ?」って言われたから冗談で「雨宮さんが『未来忍者』なら俺は『未来漁師』かな?」と言ったら「それイイジャン!」って言ってくれたのが『漁師の角度』が生まれるきっかけでもありました。

ヒロモト: 乗せ上手だったんですね。

竹谷: 亜沢だけじゃないけど、そうやって周りが押してくれなかったら、作っていきなかつたと思います。それはありがたかったですね。

ヒロモト: オレは『スター・ウォーズ』とかのメイキングがスゴイ好きで。だからニラが自分の作品で何を使ったか聞くのが好きでした。

寺田: そういう点では小林誠さん(※4)とか横山宏さん(※5)の直系ではあるから、しつかり受け継いでたね。

HJ: 桂さんと亜沢さんの初対面はバーベキューのときのことでしたが、初めて作品を見たときはどんな感想を持たれましたか?

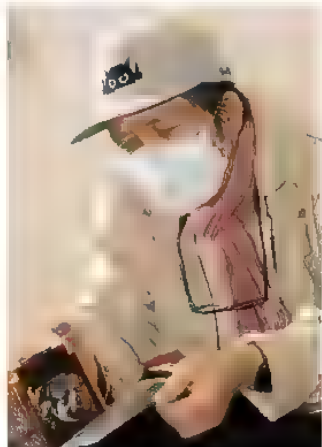
桂: はっきり作品を見たのは最初作品集(『CREATURE CORE』)ですね。寺田から「自分たちもやってるから、って見せてもらってすげーって思ったから速攻買いに行って相当バクらせてもらいました(笑)。いや、それくらいインパクトがあった。もちろん竹谷も寺田も業界トップクラスに上手じゃないですか。でも亜沢には上手さと違う破壊力があってそれがすごかった。バーベキューの時に会ってはいんだけど、亜沢を認識したのは作品が先だったね。

ヒロモト: 桂先生と一緒に『CREATURE CORE』はかなり参考にさせていただきました。出版社の担当編集からも「これいいから」って資料として2冊くらいもらいましたから。ある分野では当時のバイブル的な存在だったのかもですね。

寺田: 海外のゲームや造型のスタジオでも「S.M.H.」とかのバックナンバーが置いてあるのも何度か見ましたよ。好きな人が結構いるみたいで。でも「S.M.H.」の作家も、もともとは海外からの影響を受けてるわけで、そうやってできた作品がまた他に人に影響を与えることができるのはおもしろいことだよ。

HJ: 先ほどの桂さんとヒロモトさんのお話でも出た作品集『CREATURE CORE』で亜沢さんを知った読者も多いと思うんですが、この本についての何かエピソードはありますか?

ヒロモト: 竹谷さんの工房で作っていたときもありましたよね。



寺田克也

漫画家 イラストレーター キャラクター デザイナー。通称「ウイングマン」。ゲーム、アニメ、実写を問わず活躍。その圧倒的な力は世界からも注目を集める。竹谷隆之氏とは阿佐谷美術学校の同級生だった。

竹谷：「CREATURE CORE」のときなんかほとんどそうですね。材料もうちのを使ってた。(笑)。

寺田：ちゃっかり屋さんだな(笑)。

寺田：それとこれは ラちゃんの本ですけど、みんなで作ってるからね。

竹谷：好き勝手にやったね。

寺田：でもこれでアイツをなんとかしてやろうって気持ちじゃなくて、単純にニラちゃんの世界観で喜んでもらえるなと思ってやりました。自分も描きたかった。(笑)。

ヒロモト：でもギャップ無かったんでしょ？

寺田：無いよ。高柳や鬼頭くんとかみんな(※6)参加してるけど。でももう1回こういうのやりたかったね。

HJ：菲沢さん自身について他に思い出や印象に残っていることはありますか？

桂：映画の好きをいうと、優しい作品が好きでしたね。作り出すもののギャップが面白くて。菲沢の作る作品はバンクでエネルギーなんだけど好きなものは優しいものだったりするんだよね。

寺田：『ハチ公物語』とか？

桂：それは分からないけど、結構ドストライクな泣ける映画とか好きだったと思うよ。

寺田：人の創作物で嫌な気分になりたくないんですよ。

桂：薬物を扱う映画とか人がたくさん死ぬ映画とか彼嫌いでしたもん。

寺田：そうそう、悲惨なニュースとかイヤなニュースの話にニラちゃんに話かけたら「現実の嫌な話は聞きたくないよ！」って耳ふさいじったり。そんなパーソナリティ



竹谷隆之

本特集では異派モデルも手掛ける日本を代表する造形師のひとり。菲沢猪矢との付き合いは今回のメンバーのなかでもっとも長い。掲載作品については本誌P8を参照。

一だった。

桂：大相撲も大好きでしたからね。

竹谷：それは結構後になってからじゃないかな。相撲に詳しくなったのは。

寺田：そういう話題はしたこと無かったなー。おっぱいと下腹の話で盛り上がったことはあったけど(笑)。

桂：特撮ヒーローに関して、自分はヒーローにしか興味が無いんだけど、菲沢はその逆に怪人が大好きだから、話していると面白くて仕方が無かったですね。怪人に対する着眼点がすごくて、あれは本当に勉強になりましたね。

寺田：そういう極端な好きの力って周りを巻き込む力がありますよね。ヒーローと怪人で立場は対局ですけど、桂さんも同じ強さがあると思いますよ。

竹谷：確かにバットマンそんなに興味無かったけど、桂さんと付き合ってるごだんだん「俺バットマン好きかも」ってなりましたよ。

寺田：好きの伝染力が強い人はいますよ。雨宮さんもそうだし、桂さんもそうだし。なかでもオレのまわりでは ラちゃんはダントツでしたよ。

桂：(作品集「NIRA WORKS」を見ながら)この「PHANTOM」(※7)もいちいちカンコよくなってるもんね。映画見直す全然違うもん。

寺田：オリジナルを見返したら「違う」ってがっかりさせる力を持てるよ(笑)。

寺田：好きなものについては、自分の知ってる限り共感できるものが多かったですよ。さっきの優しい映画が好きなものもあるし。特殊なものが好きということもなく、むしろそういったものを自分のなかで熟成させることで作品を生み出していたんでしょね。

ヒロモト：どの作品も奇をてらって作っていたわけではないですね。気持ち悪いものを作りたいわけではない。

寺田：カッコいいからやってるんだよね。

ヒロモト：むしろ美しいですよ。

寺田：そもそも怪人をブノークスとはとらえてないからね。怪人に生まれちゃったならしょうがないじゃん。それならカッコよくてあげたいよね。みたいな。そういう意識が強かったんじゃないかな。

ヒロモト：ファンゲンシュタインの怪物もずっと愛していましたよね。

寺田：ストーリーが常にあったよね。ニラちゃんは作品作るときに。なんで生まれてくるのかとかちゃんと考えてた。自分も聞かればあとから考えるけど、はじめから全



ヒロモト森一

漫画家。本特集ではニラファン必読のトリビュートコミック「PHANTOM CORE the comic」P51よりを描き下ろしている。「逆襲の女闘士XXX」では菲沢氏がキャラクターデザインを担当した。

部考えてた。それと竹谷やオレが作ったものを見ても、想定してないところを褒めてくれるから面白かったよね。

竹谷：さっき好きなものしか描かないという話があったけど、逆に「妖怪大戦争」のときは事前に「ダイモン」(※8)は出ないっていうのに描いてるからね。

HJ：それはサービス精神から？

全員：描きたいからだね！

寺田：多分カッコいいの思いついちゃったからだと思うよ。

竹谷：監督は出ないってはっきり言ってたよ。

桂：描きたいから描いたんだろうけど、頭のなかにはワンチャンあるかもとは思ってる可能性はあるだろうね。スゴイよね。好きだから描いちゃうというエネルギーが。

HJ：竹谷さんと寺田さんは菲沢さんにどんな影響を受けていると思いますか？

寺田：今はもういないけど、自分の作品を見たらどう思うだろうという意識は常にありますね。

竹谷：僕ははっきりオリジナルをやろうと思ってなかったの、オリジナルのものをやろうとするときの考え方は影響が大きいですね。デザインの考え方がコンセプトアルなんで、そこに自分も行きたいなと思いついてやっています。

HJ：現在竹谷さんは、菲沢さんのデザインしたフィギュアの原型監修をされていますが、その際に菲沢さんを意識することはありますか？

竹谷：多分菲沢が生きていたら僕とは違



うことを言うとは思いますが、絵は残っているんで、絵から推察してこうなんだろうなと思ってやるだけです。

桂：本人が見たら違うことを言うかもしれないけど、竹谷は好みや考え方をある程度知ってるんで、想像はつくんじゃないかな。
竹谷：並沢っぽい目つきとか顔つきはあるから、そういうところは気にしてやってますね。

桂：並沢のことをみんなは褒め上手って言ってたけど、俺は褒められたこと無いよ(笑)。飲み屋で会ったらダメ出しばかり、キャラクターのネーミングとか厳しいから。
ヒロモト：(寺さんの漫画「ケルビムの腹」(※9)のキャラが「ンザリ」って名前)「ン」から始まるネーミングをスゴイ気に入ってましたね。

寺田：キャラクターの名前にも敏感だったねー。

桂：「ダノセ!」ってよく言っていましたよ。何に対しても。だからこそ褒められると素直にうれしかったけど。

ヒロモト：元ネタはなんとなく分かるけど、そのミクスチャーが面白い。大人っぽいけどかわいい。ニラドンの作品はそんなイメージがありますね。

桂：“かわいい”っていうのはキーワードかもね。本人も意外と大切にしていたと思いますよ。

ヒロモト：本人がかわいいですからね。

桂：彼の作品に影響されたものに足りないものがあるとすれば“かわいい”っていう要素なんじゃないかなと思う。作品には見えないけど、製作者本人にあるから、確実に反映されていると思う。

寺田：それは大きい。愛嬌ってもともと持っているものだから、後から加えることが難しい。ニラちゃんはそれを持っていた。

桂：おもちゃとかもかわいいの大好きなんだよ。

寺田：桂さんの言った通り、こういった方向を追いかけると、ただ痛々しかったり、怖いだけだったりソリッドに走りすぎちゃうのが多い。

ヒロモト：怖くなっちゃいますよね。

寺田：そう。でもニラちゃんはそういうとき、どこかにユーモアが間違いない入っているから。そういうのは彼のマンガを読んでも、キャラクターのセリフから感じることができると、実はどのキャラクターも愛嬌がすごい重要な役割を果たしているんだよね。

竹谷：並沢自身すごくフレンドリーで誰とも仲良くなっていたね。

寺田：やっぱり作るものにはその人のパーソナリティが出て来るから。愛嬌は特に出やすいと思うんですよ。そういうのは作品を見ていても分かるし。

竹谷：自分自身並沢のフレンドリーさに救われていましたね。かまってくれるから、それはありがたかったですね。

桂：一見するとすごい突っ張ってますけど、愛されるのはそういうところだろうね。

寺田：愛嬌ってのは学べないもんねえ。

桂：本人からにじみ出るものだから。

桂：パンクとかサディスティックみたいな面は本人からまったく見えない。こういった作品作ってるのが不思議なくらいだったからね。やっぱり面白いやつでしたよ。

HJ：だから深夜に呼び出されても飲みに行っちゃったりしてたんですね?

桂：いやーそれは自分が付き合いが良かっただけじゃないかなー(笑)。

2021年11月 本ビージャパンにて

※1 雨宮慶太

映画監督 イラストレーター、キャラクターデザイナー。桂氏・竹谷氏・寺田氏にとっては阿佐ヶ谷美術学校の先輩でもある

※2 「未来忍者 歴戦機忍外伝」

1988年にビデオリリースされた雨宮慶太監督によるSF特撮時代劇。

※3 「無邪の住人」

月刊アフタヌーンで連載された山崎広明の時代劇漫画。アニメ・舞台・実写映画化もされている。

※4 小林誠

イラストレーター、メカデザイナー。モデルとして月刊本誌「ジャンプ」等で活躍。「宇宙戦艦ヤマト 復活篇」では監督代行、「宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち」では副監督として参加。かつて並沢氏や竹谷氏がアシスタントをしていた。

※5 横山宏

イラストレーター、メカデザイナー。自身がデザイン・制作した模型を撮影したフォトストーリー「Markt」の原作者。作品作りにおける既存の模型パーツからの活用は独創的かつ合理的。日本SF作家クラブ所属。

※6 高瀬もろとくんとかみん

高瀬祐介(故人) 高瀬雅人、小杉和次、鬼頭崇作。「CREATURE CORE」に参加した造形作家。

※7 PHANTOM

作品集「IN RA WORKS」掲載作品。モチーフはロックミュージカル映画「ファントム・オブ・ザ・バラダイス」の登場キャラクター。

※8 ダイモン

1988年公開の大映制作の映画「妖怪大戦争」に登場する古代バビロニアの妖怪。並沢氏が美術デザインとして参加した2005年版には登場しない。

※9 「ケルビムの腹」

「コミックメイカー」(ビクター・ブックス刊)に掲載された寺田氏による読み切り作品。ヒロモト氏によると並沢氏が大好きだった作品とのこと。

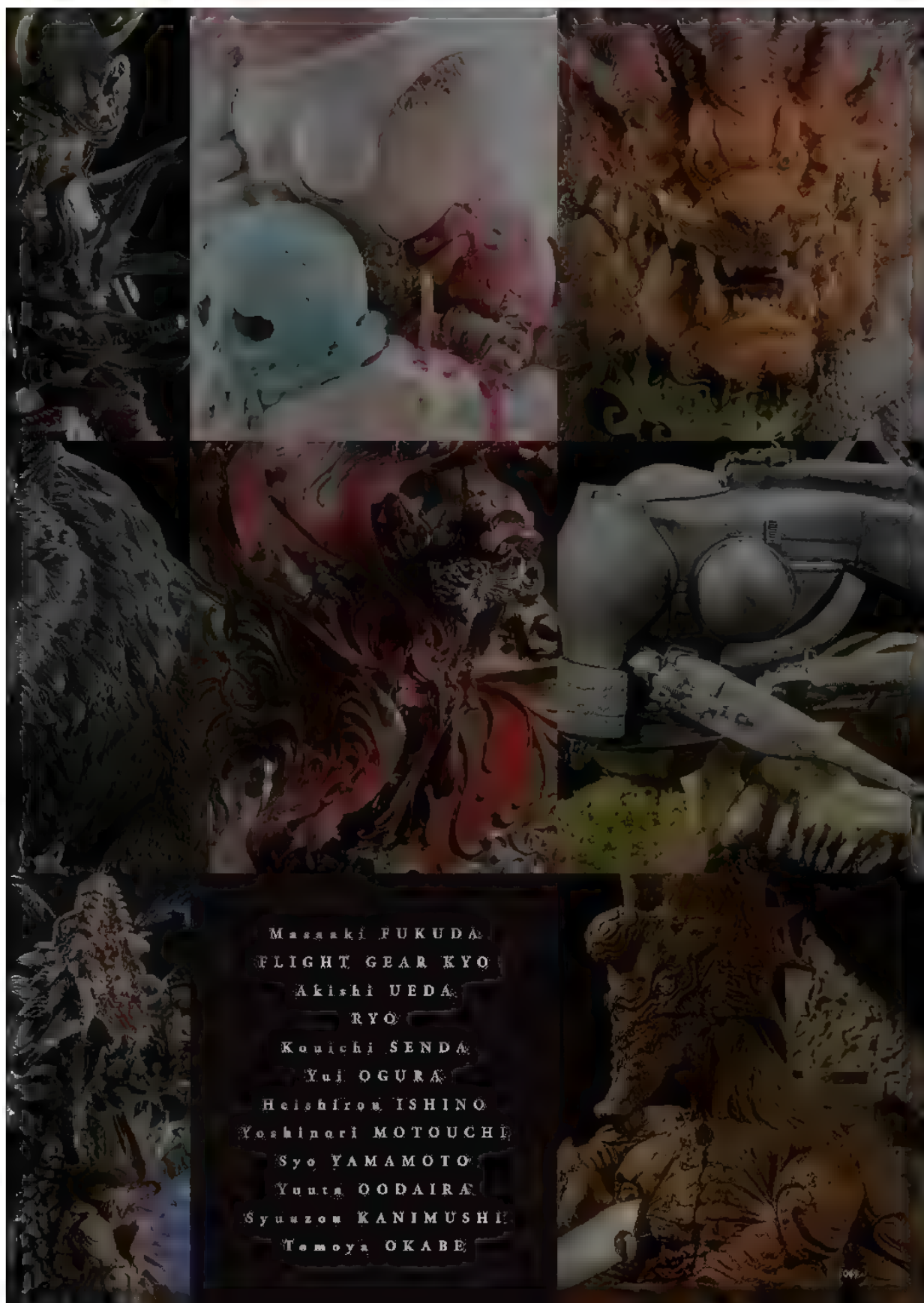
※文中一部敬称略





2021 H.M.S. ARCHIVE

ここからは、本誌の母体である月刊ホビージャパン連載中の立体企画「H.M.S.」より、2021年1月号から2021年12月号に掲載された全12作品を一挙公開。12人の作家の個性が炸裂するイメージーションの競演をお楽しみいただこう。なお、2020年以前の作品が気になる方は、現在発売中の「ホビージャパンエクストラ vol.19」もぜひチェックしてほしい。



MASSAKI FUKUDA
FLIGHT GEAR KYO
AKISHI UEDA
RYO
KOUICHI SENDA
YUI OGURA
HEISHIROU ISHINO
YOSHINORI MOTOUCHI
SHO YAMAMOTO
YUNTA OODAIRA
SYUNZOU KANIMUSHI
TEMOMA OKABE

しょうけら／釣瓶火

鳥山石燕の絵などで知られる妖怪「しょうけら」をクリーチャー的なアプローチで立体化。80～90年代のモンスター映画好きの琴線を刺激するデザインに注目していただきたい。

scratch build
SYOUKERA
TSURUBEMI
modeled by Masaki FUKUDA



スクラッチビルド
しょうけら
釣瓶火
原作／福田雅嗣



無頭軍團 (フクダマサアキ)
特殊造形家、(映画、TV、イベントなど)。最近は商品原型の製作、ランウェイ
などのイベントにも参加。『アガタキ』の名前でInstagram、フェイスブック
も作品を公開している。
<http://instagram.com/micunamedai>
<https://www.facebook.com/micunamedai>

邪神形代様の祟り

長年映像作品の特殊造形を手掛けてきたフライトギア・KYOによる全高約50cmの大製作品。美しい人形の顔と禍々しい蛇身が生み出す不気味なコントラストが印象的である。

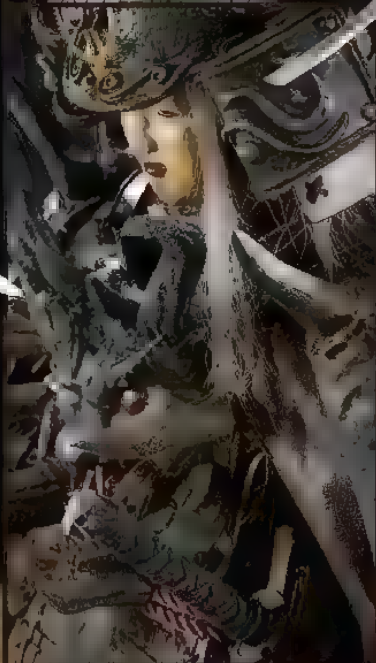
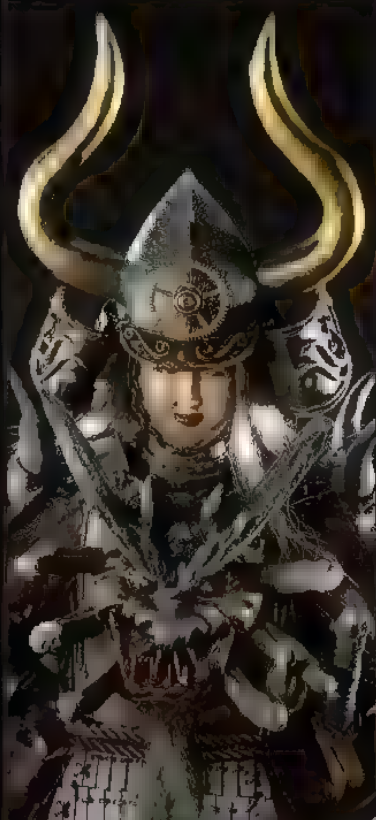
scratch build
EVIL DOLL
modeled by FLIGHT GEAR KYO



スクラッチビルド

邪神形代様の祟り

製作 / フライトギア・KYO

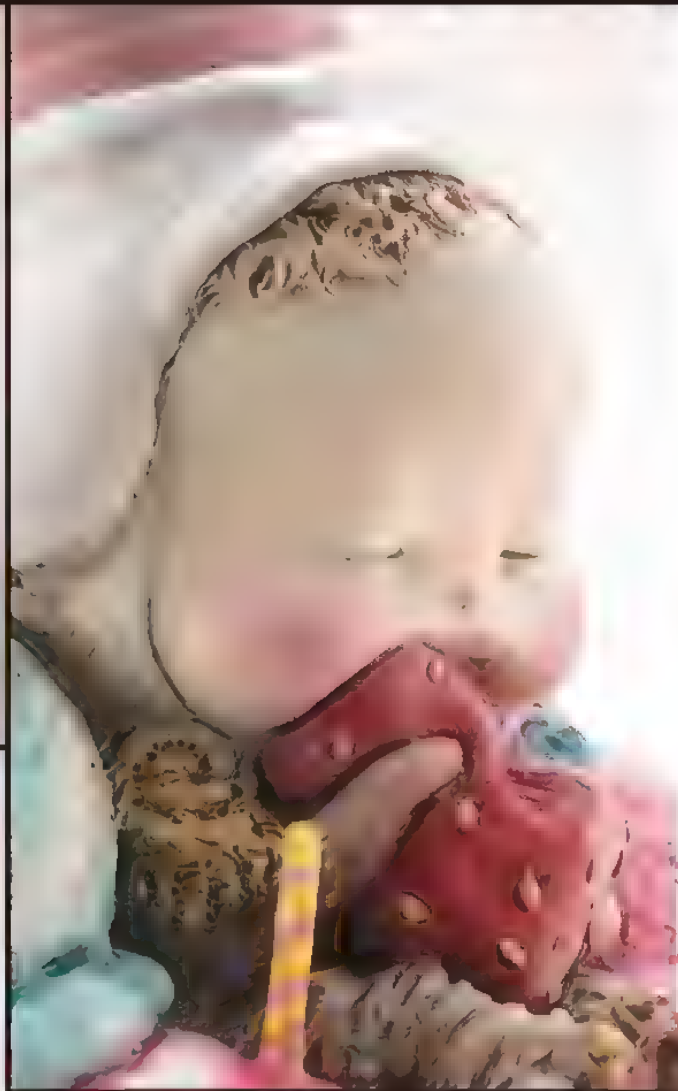


フライトギア・KYO

TV、映画、CM、イベントなどの特殊造形を制作。ワン
ピースやデザユース等のイベントでは同人作品を出展している。

パンケーキツムリと
苺の王





植田明志 (ウエダアキシ)

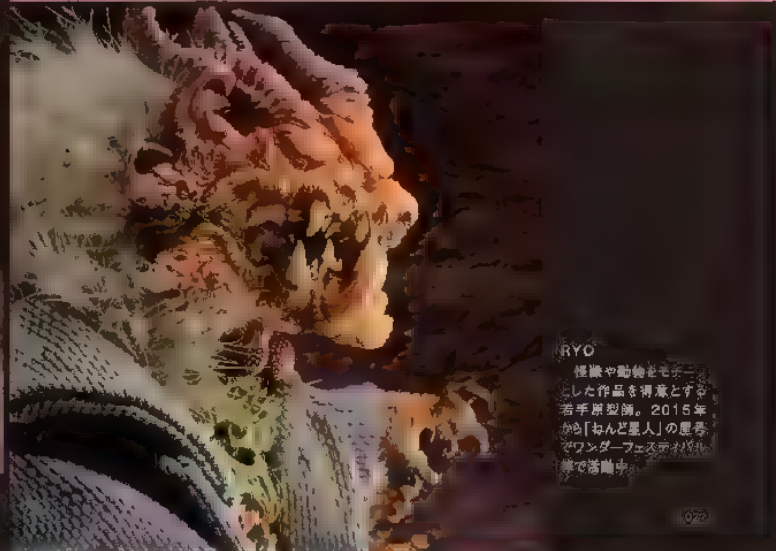
記憶や憧れをテーマに、どこか切なさを感じさせる作品を制作。並列的に5人から音楽、美術、映画に造詣と影響を受け、その中で自身の真摯な感情に寄り添いながら、奇妙な巨大生物など、さまざまなスタイルやテーマで表現している。

ケルベロス

リアルとポップを自在に行き来する造形作家、RYO（ねんど星人）がアジアンテイストの地獄の番犬ならぬ番拍（1）を制作。骨やフアーなど、これまでの作品では使用されなかったもの、柔らかな素材が用いられており、モンスターでありながら、どこか温かみのある雰囲気も魅力である。

scratch built
1/6 FIGURE
modeled by RYO

スケッチとモデル
ケルベロス
制作 RYO



RYO
怪獣や動物をモチーフとした作品を得意とする右手磨製師。2015年から「ねんど屋人」の屋号でワンダーフェスティバル等で活動中。

『惑星マタギ』

scratch built
HOSHI MATAGI 01
modeled by Kouichi SENDA

原型師、仙田統一によるオリジナルストーリー「惑星（ほし）マタギ」の第2弾。はるか未来、肉体を捨て機械の体を手に入れた人類と外宇宙の惑星に生きる機械生物の物語をお楽しみください。

其の貳「護る」

「惑星マタギ」
其の貳「護る」
仙田統一



model made by KOUICHI SENDA model by KOUICHI SENDA



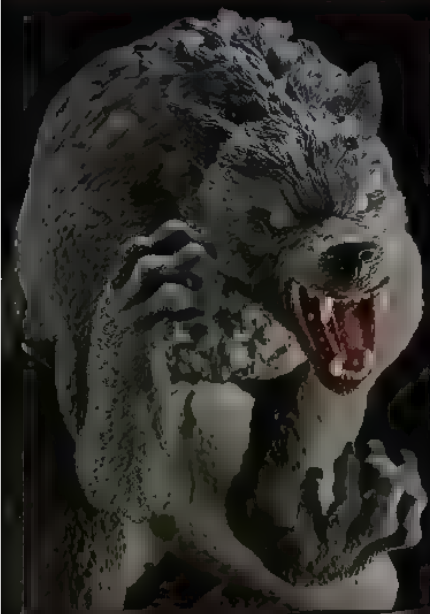
仙田新一（センダコウイチ）
2002年より造形雑誌専載
「GG'R」を始め、「今回のテ
キスト（P.95参照）は津島健次郎
さんで臨内書きしていただければ
幸いです」とは本人の語。

人狼『Benandanti』

scratch built
Benandanti
modded by Yui OGURA

変身することへの苦痛か血への渴望か、人狼の鬼気迫る表情が見る者にインパクトを与えるパワフルな作品。しかし同時に繊細な彫刻で表現された人狼の毛並みなど、細部の造形にも注目したい。

スクラッチビルド
人狼『Benandanti』
制作／おぐらゆい(ゆっちゃん)



おぐらゆい【ゆっちゃん】
怪獣やクリーチャー造形をメインとした造手原型師。2017年より「すいかクラブ」
ズ」としてワンダーフェスティバル等活動中。

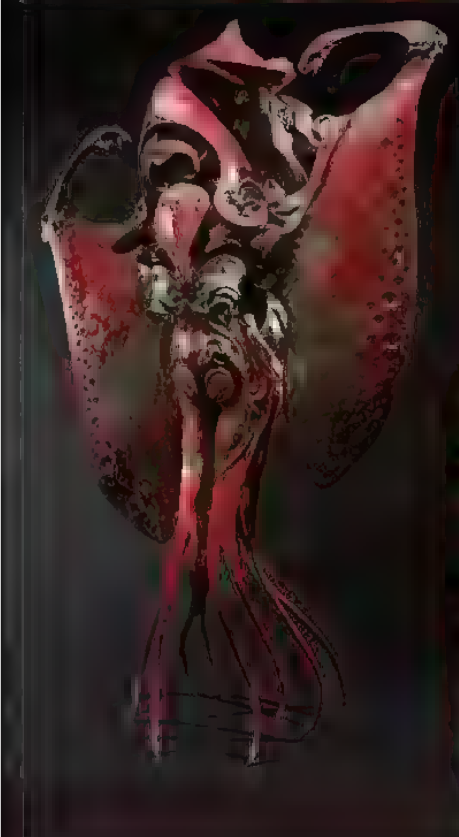
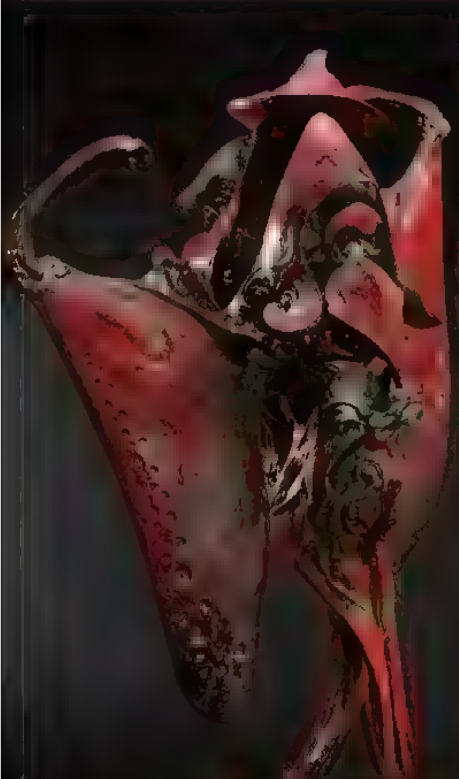
Stardust - Cloudy Opal Eye -

スクラッチビルド
Stardust
- Cloudy Opal Eye -
原作 / 石野平四郎



異星からの来訪者だというその
姿は、不気味さだけでは片づけら
れない。さまざまなイメージがから
まりあつた、まさに変幻自在の異
形。皆さんはこの作品にはたして
どんな感想を持つだろうか。

scratch built
Stardust - Cloudy Opal Eye -
modeled by Heishirou ISHINO



石野平四郎
(イシノヘイシロウ)

1992年神戸生まれ。美術家・造形作家。被土素
材で幻獣や怪獣、神々など、
超自然的な存在を具現化し造
形。並行して美術家として
も活動し自身の持つ造形美
学とテーマが卒ぐ阿羅と立
ち位置の表明をするために、
メインカルチャーとサブカルチ
ャーの境界の半を彷徨い探
索し、新たなジャンルが存在
を具現し確立することで美術
の複分化を貢献している。

Forest Walker

「nostalgia」(ホビージャパニエクストラ Vol.19掲載)で模型車基盤に
行む巨大なバシラ型蒸気機関車を製作して注目を集めた元内義則が二度目
の登場。前作から一転してSFテイストな雰囲気今回は、巨大生物が潜
む森をさまよう謎の歩行機械を本家である特撮造形の技術を駆使して製作。
巨大生物の頭骨が目を惹くベースと合わせてお楽しみいただきたい。

スクラッチビルド

Forest Walker

製作/元内義則

元内義則(モトウチヨシノリ)

GEN MODEL 3主宰。ミニチュアモデリング/ミニチュア
セットをはじめ、ストップモーション/アニメーション用バグ
など、ジャンルにとらわれない幅広い造形物を手掛ける。
<https://www.genmodels.net>

Forest Walker
MOTOUCHE



Crash Bully: Ewigg Walker, modeled by Yoshinori MOTOUCHI



ホムンクルス

scratch built
Homunculus
modeled by Syo YAMAMOTO

妖怪やUMA、幻獣などをモチーフに、生物の幼体を持つ不完全さや醜さ、反面その内側から湧き出すような生命感を、繊細でリアルな造形で表現する造形作家・山本翔がH.M.S.に初参戦。生命の進化の過程をたどる途中の胎児を思わせる、ショッキングでありながらも美しい、不思議な魅力を持った作品をじっくりお楽しみいただきたい。



スクラッチビルド
ホムンクルス
製作／山本翔



山本翔 (ヤマモトショウ)

主に生物をモチーフに造形作品を制作。国内外の展示会に参加するほか、ワンダーフェスティバルなどのイベントでも活動中。

HP sho-yamamoto.com Twitter [@shoyamamoto](https://twitter.com/shoyamamoto) Instagram [sho_yamamoto](https://www.instagram.com/sho_yamamoto) YouTube [山本翔 \[shoyamamoto\] 50Uj0U](https://www.youtube.com/channel/UCshoyamamoto)



No one wants

スクラッチビルド

No one wants

製作/大平裕太

スタイリッシュなデザインのオリジナルクリーチャーや温床的なSF世界を創造する原型師、大平天國こと大平裕太が制作したのは、ドラクロワの絵画「民衆を導く女神」を彼独自のSF的世界観によるディオラマとして再構築した「No one wants」。凝縮された空間に満たされた大平氏のメッセージを読者の皆さんにもぜひ受け取っていただきたい。

scratch built
No one wants
modelled by Yuum OODAIRA

Speech bulk News waste modeled by Yunta OODAIRA



大平裕太
(オオダイラユウタ)

1989年宮城県仙台市生まれ。造形
大学彫刻専攻。2020年からフリーランス
彫刻師として活動。ワンダーフェスティバル
にて大平天國会館で出店。

闇夜に咲く花

蠟蟲修造という名前を生き物造形を愛好する皆さんには、リアルな昆虫フィギュアの原型師としてご記憶されている方も多いだろう。

今回そんな蠟蟲氏が製作したのは、彼の得意とする昆虫類をモチーフとした美しくも恐ろしい生命体。白ごころから収集しているという自然の素材を巧みに利用した造形にも注目してご覧いただきたい。

scratch built
YAMIYO NI SAKU HANA
modeled by Syunzon KANIMUSHI

スクラッチビルド
闇夜に咲く花
制作/ 蠟蟲修造

Sketch built: YAMATO NISAKU HANA modeled by Syunzou KANIMUSHI



神島修造(カニムシシュウゾウ)

1966年生まれ。大阪総合デザイン専門学校 フィギュア科卒業。主に爬虫類等の鱗がある生き物のフィギュアを製作して、各種イベント等で展示や販売を行っている。
Twitter 781mm88

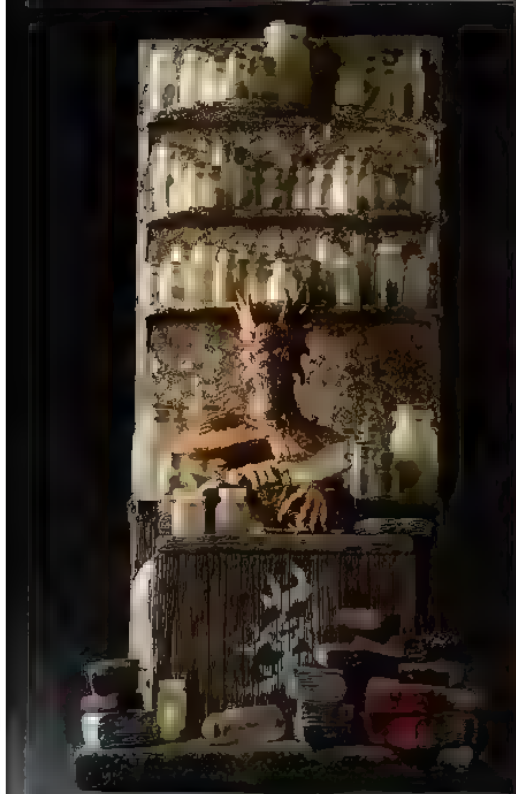


海馬薬店

国内外の怪獣、クリーチャー系キャラクター等の商業原型を手掛ける若手原型師、岡部智哉が、自身の皮膚を筆の原料とする、不思議な種族が営む薬店をディオラマ仕立てで製作した。薬店の主人兼原料の店主はもちろん、雰囲気たっぷりに配置された店内の造形も見どころである。

海馬薬店
製作 岡部智哉

scratch built
Sea horse pharmacy
modeled by Tomoya OKABE



岡部 智哉
(オカベトモヤ)
1996年生まれ。
造物工房所属。
普段は怪獣、クリー
チャー等のフィギュ
アの原型を製作して
いる。



しょうけら／釣瓶火 製作・文／福田雅朗

江戸時代の後期、60日に一度巡ってくる庚申の日に 古城の上から人間を監視している妖怪「横綱蛇（しょうけら）」をイメージして作りました。製作はしょうけら、釣瓶火、鯉鉢ともNSP粘土で原型を作り、シリコーンゴムで型どり、レジンキャストで複製 アクリル塗料で仕上げました。

当初釣瓶火は阿修羅のように 面を考えていたのですが、時間の関係で表と裏で表情の違う二面になりました。

初出 月刊ホビージャパン2021年1月号



邪神形代様の祟り 製作・文／フライトギア・KYO

平安時代、伝説の人形師がいた。どの家にも彼の作った人形が祀られており、家にとり憑く邪気を取り除いていたという。それだけの力をその人形は持っていた。

人々を守るために作られたその人形は、人間のためにすべてを尽くしてきた。しかし、ある有力者の「我が家の病に倒れ、ついに亡くなってしまった。有力者は怒り狂い、「人形のせいだ」ただちにすべての町の人形を焼き尽くせ!」と命じ、人々を守り続けた人形たちは次々に燃やされた。

人形はついに悲しみと怒りに満ち、今まで取り込んでいた邪気により、人々が最も恐れる姿に変えた。

こうして、人間と人形との闘いが始まるのである。

初出 月刊ホビージャパン2021年2月号



パンケーキツムリと苺の王

製作・文／橋田明志

「パンケーキツムリと苺の王」

子どものころ 父に連れられて行った小さなケーキ屋さん。

何才の誕生日だったかな。

覚えているのは しとしと降り続く雨と

大きな傘の 隙間から見えた 青色のあじさい。

黄色い光が漏れる 窓付きのドアを 父と押し開けると

水族館のような大きなガラスの中で サンゴ礁のように色とりどりのケーキが 照れくさそうに

でも どこか誇らしげに串んでいた。

外の雨の匂いは 人店を断られて 窓の外からこちらを覗いていた。

チョコレートケーキは水筒の!で 氷の売だっころを 思い出していたし

たくさんの果物で飾られたケーキは いつか本当の自分を 見て欲しいと願っていた。

ほくは そんな彼らの隣で じっとしている小さなケーキが」に入った。

彼は 黄色いスポンジに白いクリームを着込み 心臓のような真っ赤な痣を抱えていた。

心臓は水あめで からめられ 泣いているように 解いた。

よく見ると 雪風のようなクリームの床に 微かに血のようなジャムが落ちていた。

ふと父の大きな手が 彼を抱きと ぎゅっと小さく叫んで 寂ずかしそうにうつむいた。

窓の外を見ると 雨の匂いは もういなくなっていた。

初出 月刊ホビージャパン2021年3月号



ケルペロス

製作・文／RYO

RYO（なんど星人）です。今回は地獄の番犬ケルペロスを作りました。いろいろな作品に登場する有名なギリシャ神話のモンスターです。3つの頭を持つ獣は、中国の山海經に双頭という獣も登場するので、ギリシャから中国そして日本と旅をして今ではその子孫が日本の地獄で門番をしているのですよ！という設定です。そういったことからアジアっぽい装飾や狛犬のような感じのデザインにしました。また、頭はポリウムがあるものが好きなので3つをまとめてひとつの大きな頭にしてみました。

頭と手足、青銅の首飾りはZbrushで造形後、買いたてはやばやの3Dプリンターで出力したものです。腰は草木染の刺し子の生地を漂白剤で脱色してマダラ模様にしたものを軸色、手縫いで制作しました。小さい服を作っているとんだか懐かされてしまいました。タテガミはノアールをエアブラシで塗装後に貼り付けました。今回はいろいろな素材を組み合わせて製作したことが新鮮で楽しく作ることができました。

初出／月刊ホビージャパン2021年4月号



人狼『Benandanti』

製作・文／おぐらゆい(ゆっちゃん)

「いい月夜だ。
「ああ、今夜は人狼が出る。考え直した方がいい。
「大丈夫さ、今夜は犬物に遇える気がするんだ」
-密猟者 最後のダイアログ-

16-17世紀、フリウーリ地方に伝わる幻視伝説より「Benandanti（ベナナンティ）」と名付けました。

森や収穫の豊凶を狙う者から豊穡を取り戻すという人狼伝説です。深い森の守護獣をイメージして狼奔の獣人になりました。毛の造形が好きなのでモールドを入れるのが楽しかったです。

グレイスカルピーを使用したアナログ造形です。手や歯などの細かい部分はエポキシパテを使用しています。

クローチャーは良いですね。これからはクローチャーを作っていきたいです。

初出／月刊ホビージャパン2021年6月号



『惑星マタギ』 其の式「護る」

製作・文／仙田耕一

この惑星は惑星族（りゅうきんぞく）という鳥型獣生物が主とする、非常に安定した生態系を保つ美しい惑星。

放棄のためにその惑星族をターゲットにしてこの星ごと一人ハンティングフィールドにする計画のもと、当局から惑星の調査指令を受けていた私だったが、到着するや否や微かに足指に残るかたつて自らが生きていた場所とこの美しい星を重ねてしまう。いわゆる「憎」というものが生まれたのであった。

星々が散々吠いなくされ無残に廃されるのをこれまで数多く見てきた私は「急激な地殻変動アリ」「異常気象多発」

と閉鎖目的の「不適格」報告および、このまま調査を継続する意思を当局に伝えた。

その後通信が途絶され10年。

見捨てられたにもかかわらず惑星族とともに生きるいま、私はこれまでにない充足感に満ちている。それはとても懐かしい感覚。遠い昔に味わったことのある懐かしい感覚。

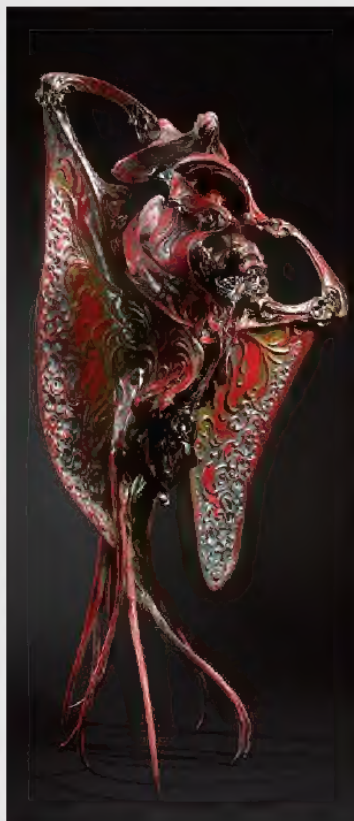
「惑星マタギの世界」

かつて青く美しい惑星があったが、「人類」と称する土着知的生物による汚染、強毒ウイルスの蔓延や気候・地殻変動の同時多発により、当時繁栄と栄華を誇っていた「人類」はその数を1万にまで減らした。

何とかして絶滅を避けるためそれまで培った知識と技術の結果、脆弱な肉体を捨て脳と脊髄を「アウター」と呼ばれるマシンに移植し自らを機械化することによりその危機を脱したが、その行為は非常に大きな代償となる。惑星の障害をほぼ打破し宇宙開発を急加速せしめたのだ。

もはや居住不可能となった地球を捨てた機械化人類は、惑星（ほし）から惑星（ほし）をマタイて安住の地を求め彷徨っている。

初出／月刊ホビージャパン2021年5月号



Stardust - Cloudy Opal Eye -

製作・文／石野平四郎

空の星々がひとつに集まる年の
太いなる星降りの夜、
アンタレスの輝きに似た一番星が
ついに大海へと落ちた。
蛋白色に光るその灯台のような巨体はぐらりと一転した
後、
地平線を大きく跨ぎ、海底へと降りて行った。
「最後に見えたあれはおけき客のような形をしていたな、
祭事に集うのだからか。それとも…」

私が作家活動で取り組んでいるテーマのひとつである
「Astral Body (天体観測)」という対象物と自分と造形
行為の「距離」を出力したシリーズの派生で、「物語」の
「Stardust (星屑)」シリーズの第一弾。天然鉱物を中心
に異星からの来訪者を形作りました。

初出／月刊ホビージャパン2021年7月号



Forest Walker

製作・文／元内義則

巨大生物の棲む鬱蒼とした森の中をひたすらさまようこの昆虫にも似た機械は森の守護者として
伝承されてきたが、実の所その行動意味や存在理由が解明されておらず、有人機なのか無人機なの
のかすら不明のままである…。

今回もプロップライクな感じでメカ物を製作してみました。ボディはサイコウッドを大まかに切り出し、
イメージの形になるまでひたすら切削加工。脚部その他パーツはアクリル／プラ板を積層し各種パテ
で修正し、機械部はジャンクパーツ+3Dプリンターで出力したパーツを調整しながら組み付けています。
ベースは木材／アクリル／発泡スチロールの積層板を作り加工後架空の生物の頸骨(3Dプリント)と
木の根をバランスを見ながら配置しています。

初出／月刊ホビージャパン2021年8月号



ホムンクルス

製作・文／山本翔

作品のコンセプトは「静かな生命感」。私の多くの作品を通してのコンセプトでもあります。
力強く巨大な動物よりも、傷い産まれたての小さなものに生命感を感じることがあります。産まれた
ての生物にある種のグロテスクさがあるように、人々があえて目を伏せている不快な部分にこそ生命の
魅力を感じるのです。

タイトルはヨーロッパの錬金術師によりつくられたとされる人工生命体「ホムンクルス」。作品の設定
として、この生命体の発生が人為的か自然なものかは、明言せずにおきたいと思っています。

デザインは、ヒト胎児の成長が進化の過程を辿るように、魚類・両生類・爬虫類・哺乳類さまざまな
形態の要素を織り交ぜ、全体的にはヒトの胎児の印象に。グロテスクでありながら、心地よく手に馴
染むフォルムの中に、庇護欲や感覚を刺激されるような生命感を表現しています。

この作品では、見る方向によって二面性を持たせています。天を仰ぐ構図では、すぎるようであり、
そして、地面に伏した構図では、抗っているかのように。

原型はスカルピーにて製作。透明感を持たせるためレジンに置き換え、シタデルカラーの筆塗りメ
インに塗装しました。眼などアクセントとなる部分が少ない作品のため、スパッタリングなどの塗装方法
を用い、皮膚の質感を追求しました。

初出／月刊ホビージャパン2021年9月号



No one wants

製作・文／大平裕太

クリーチャー、SF、ミリタリー、廃墟等の自分の好きな要素を入れて一度やってみたかったディオラマ作品として仕上げました。テーマは正義と悪の表裏一体、体験者の退場から学ばず同じことを繰り返すべきでは無いという警告と、人間はそこまで愚かなはずは無いと言う希望です。

旗を掲げているクリーチャーは認識のズレ、正しさの価値観が常に更新されていく歴史の象徴です。それを見上げる女性も昔から変わらない人間の本质と、新しく命を生み出す存在、歴史から学ぼうとする希望の象徴と考えました。

正義と言いつつ限りなく悪に近い存在となり、醜い姿になっているのですが、本人や周りはそのことに無自覚です。魂の歪みを観測出来るフィルターがもしあったら、正義の形はひどく醜いのかも知れません。

祖父は戦争体験を話してくれました。インターネットの発展で、集団心理の拡散や視覚化がますます容易になっていくこれらの時代、直接見聞きする機会は減少し、自分で感じたり判断することがますます難しくなります。いつか人類が歴史から学び同じことを繰り返さず、ポストアポカリプスが来ないことを祈るばかりです。

初出／月刊ホビージャパン2021年10月号

闇夜に咲く花

製作・文／蟹島修造

新月の闇深い夜、汚れた殻を脱ぎ捨て、美しい花のような羽を広げて静かに羽化をする生物あり。

この生物の生態は謎に包まれており、満月の夜空に飛翔している姿を希に目撃され、月光に照らされ美しく輝く羽から「夜空の花」とも呼ばれる。

しかし目撃された地域では家畜や人が行方不明になったり、一夜にして村そのものが無くなったこともあると言う。

そのため「満月の悪魔」とも呼ばれ、不吉なものとして恐れられている…。

この作品は自分らしさを表現しようと思い、色々と妄想を膨らませながら、好みのディテールや、クリアパーツを使った羽等やってみたかったことを色々詰め込み、製作しました。食べたり、海で拾ったりして集めたいろんな素材も使ったりもしているので、なにが使われてるんだろうと楽しみながら見ていただけたら幸いです。

初出／月刊ホビージャパン2021年11月号



海馬薬店

製作・文／阿部智哉

彼は新陳代謝によって、爪の端に伸びていく外骨格を削り落とし、その粉末を材料に濃方薬を生成する薬屋を営む種族です。その隣には海茸族が営む薬屋もあり、この地域一帯は太古の昔から続く珍しい薬屋の街が広がっています。

工房の周辺は大手製薬会社が並ぶ薬の街・道修町(どしやうち)。そんな街の路地裏、暗い静かな場所にごんなお店が佇んでいたら、少し離れた所から覗いてみたくなってしまう。

今回作品の製作・掲載をさせていただくにあたり、沢山のご助言、ご協力をいただきました。この場をお借りして感謝申し上げます。ありがとうございました。

初出／月刊ホビージャパン2021年12月号

Editor at Large

星野孝太 Kouta HOSHINO

Publisher

松下大介 Daisuke MATSUSHITA

Model works 模型職

竹谷隆之 Takayuki TAKEYA

山脇隆 Takashi YAMAWAKI

永山啓介 Keisuke YONEYAMA

百武朋 Tomo HYAKUTAKE

船田圭二郎 Keijirou TOGITA

福田浩史 Hirofumi FUKUDA

伊原孝彦 (ZO MODELS) Genzo IHARA

瀬田雅典 Masaki FUKUDA

フライトギア-KYO FLIGHT BEAR KYO

横田勉 Akihi UEDA

RYO

仙田耕一 Kouichi SENDA

おぐら ゆい (ゆっちゃん) Yui OGURA

石野平四郎 Heihachirou ISHINO

丸内義則 Yoshinori MOTOUCHI

山本翔 Syou YAMAMOTO

大平祐太 Yuuta OHIRA

蟹倉修造 Syuuzaou KANIMUSHI

熊田智哉 Tomoya OKABE

Comics

ヒロモト義一 HIROMOTO-SIN-ichi

Editor

市戸憲裕 Yasunori FUNATO

Special thanks

桂正和 Masakazu KATSURA

寺田克也 Katsuya TERADA

遠岡敏幸敏明

Designer

小林歩 Ayumu KOBAYASHI

Photographer

本松昭彦 [スタジオR] Akishige HONMATSU [STUDIO R]

河崎裕典 [スタジオR] Masataka KAWAHASHI [STUDIO R]

岡本孝 [スタジオR] Gaku OKAMOTO [STUDIO R]

Cover

デザイン

小林歩 Ayumu KOBAYASHI

撮影

本松昭彦 [スタジオR] Akishige HONMATSU [STUDIO R]

河崎裕典 [スタジオR] Masataka KAWAHASHI [STUDIO R]

岡本孝 [スタジオR] Gaku OKAMOTO [STUDIO R]

モデル製作

竹谷隆之 Takayuki TAKEYA

山脇隆 Takashi YAMAWAKI

永山啓介 Keisuke YONEYAMA

百武朋 Tomo HYAKUTAKE

船田圭二郎 Keijirou TOGITA

福田浩史 Hirofumi FUKUDA

伊原孝彦 (ZO MODELS) Genzo IHARA

ホビーファンMOOK 1133

H.M.S. 幻想模型世界

TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA

2022年1月14日初版発行

編集人 星野孝太

発行人 松下大介

発行所 株式会社ホビーファン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8

Tel.03-5304-7601 (編集) Tel.03-5304-9112 (営業)

印刷所 大日本印刷株式会社

本書の一部またはすべてを無断で転載(コピー、スキャン、デジタル化等)すること、ならびに無断で複製物の製造および配付は、著作権法上での刑罰を招き、罰じられています。また、本書を代行業者などの第三者に複製して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。また、電子(ページの順序の間違いや抜け等)は購入された書籍を参照して当該箇所を修正するものとさせていただきます。送料は送料負担で郵送させていただきます。お申し込みの際は送料についてはお知らせを必ずご確認ください。印刷所: 大日本印刷株式会社 Printed in Japan ISBN 978-4-7996-2662-0 Copyright © Yasushi Nirasawa © ヒロコト 義一 東京編 東京社

H.M.S.
TRIBUTE TO YASUSHI NIRASAWA
幻想模型世界



HMS
幻 想 模 型 世 界



9784798626628



1929476025005

ISBN978-4-7986-2662-8

C9476 ¥2500E

Hobby
JAPAN

ホビー・マガジンMOOK 1133
HMS 幻想模型世界
TRIBUTE to YASUSHI NIRASAWA
©Yasushi Nirasawa

定価: 2,750円 (本体2,500円+税10%)

雑誌68157-33 Printed in Japan